R$ 5,00
ANO 3 Nº27
AGOSTO
1996
BOOKMAKERS
MACMANIA
A ÚNICA REVISTA DE MACINTOSH DO BRASIL
100 DICAS PARA SE DAR BEM!
Truques espertos para quem acabou de comprar seu Mac
Macintoffice: Conheça o FileMaker e o 4th Dimension
DTP: Ponha sua publicação na Web
I-Phone: Faça da Internet seu telefone

GET INFO

Editor de Texto: *Heinar Maracy*

Editores de Arte: *Tony de Marco & mav*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Fernando Perfeito Tel: (011) 287-8078 Fax: (011) 284-6597*

Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros, Tel/Fax: (011) 284-6597*

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

Fotógrafos: *Hans Georg, João Quaresma, Ricardo Teles, Vladimir Fernandes*

Capa: *Tony de Marco*
FreeHand 5.5

Correspondentes: *Fernando Farah (Inglaterra), J.S. Comessu (Japão)*

Redator: *Tomoyuki Honda*

Revisão: *Danae Stephan*

Colaboradores: *Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Dimitrius Kavouras, Luciano Ramos, Luis Colombo, Luís Fernando Dias, Mário Fuchs, Néria Dejulio, Nicolly Magalhães, Ricardo Cavallini, Silvia Richner*

Conselho Editorial do Macintóshico: *Alexandre Boëchat, David Drew Zingg, Tom B., Heinar Maracy, Jean Boëchat, Marcos Smirkoff, Mario Amaya Vázquez, MZK, Osvaldo Pavanelli, Tony de Marco*

Hardware: *Apple CD-ROM 300e, EZ Drive, Jaz Drive, Personal LaserWriter, Power Mac 7100, Quadra 700, Quadra 605, Quadra 630, ScanMaker II, SyQuest 200 Mb, US Robotics 14400, Zip Drive*

Software: *BancoFácil 1.2, Expresso 1.0, Nisus Writer 4.0, FileMaker Pro 3.0, Fontographer 4.1, FreeHand 5.5, Excel 4.0, Painter 4.0, Photoshop 3.0, QuarkXPress 3.31*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Adgraf*

Distribuição exclusiva para o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 577 CEP20560-000
Rio de Janeiro/RJ Fone: (021) 577-7766

MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda, Rua do Paraíso, 706 – Aclimação – CEP 04103-001 São Paulo – SP – Tel/Fax: (011) 284-6597
Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

CADÊ O SAPO QUE TAVA AQUI?

Na MACMANIA #25 tem uma dica a respeito de como mudar o ícone do trash através do Aaron. Fiz tudo direitinho, como estava escrito na revista, mas não consegui achar o sapo. O que está acontecendo?

Marcio Vieira Amaral
mva@netalpha.com.br

O sapo tá no brejo, junto com a RAM e a perereca. A dica era sobre como trocar os ícones da lata de lixo (são dois, cheia e vazia) por qualquer coisa, até mesmo um sapão. Crie o seu. Ou então escaneie o sapo que saiu na revista.

MAC X PC

Comprei a MACMANIA de abril interessado em conhecer melhor o Performa 5215. Não faltaram anúncios ou informações sobre o produto, mas, como estou habituado a trabalhar com PCs, precisava de uma referência mais detalhada para situar esse 5215 em relação a um PC.

Após me informar com a reportagem e com o incentivo de alguns amigos que já apreciavam Macs, decidi adquirir um, mas acabei comprando um 6200 por julgar que um equipamento modular era mais interessante (não quero ficar sem o computador inteiro só porque deu problema no monitor).

Estou utilizando esse equipamento no escritório, não em casa. A função planejada para o produto seria servir como plataforma para criação de web pages (PageMill), serviços básicos de escritório (programas Integrados, como o Claris Works, ou pacotes, como o Office) e edição de imagens (Photoshop). Para isso, a primeira coisa que fiz foi acrescentar 16 Mb. Temos, portanto, um 6200 com 24 Mb. Já não seria uma Ferrari com rodinhas de rolimã.

Meus testes, levando em conta sensação de uso (não interessa o que eu li sobre o PowerPC ser mais rápido ou não), mostraram que o mesmo efeito (radial blur, por exemplo), aplicado a uma mesma imagem no Photoshop 3.0.5 acelerado para PowerPC e no Pentium 100 (também Photoshop 3.0.5), leva o triplo do tempo para ser executado no Performa (eu juro que medi).

Minha opinião é que, se a idéia da Apple de aumentar sua participação no mercado brasileiro começa pelo setor doméstico, o 5215 tem tudo para desapontar qualquer um que já tenha usado um micro superior a um 486 DX 33.

Peço a vocês que me ajudem em alguns pontos (afinal estou metendo tanta bronca na Apple e não entendo muito de Macintosh): existe alguma maneira de colocar uma placa de vídeo que me permita ter mais cores em resoluções superiores a 800 x 600? Como faço para conectar um dispositivo MIDI no Performa? Posso conectá-lo em rede a um PC?

Luis Claudio Santini
inform@mandic.com.br

Como foi dito na MACMANIA #24, o Performa 5215 é uma máquina para uso doméstico, ou seja, não foi feita para rodar Photoshop. Você teria se dado melhor se tivesse optado por um Power Mac, como o 7200 ou o 7500, que, além de uma performance maior, têm mais opções de expansão e upgrade. Para conectar um Mac a um aparelho MIDI, basta comprar uma interface MIDI, (Novamente (031) 225-7800 ou Quanta: (019) 242-4644), que pode ser ligada na saída serial. Você pode ligar um Mac em redes Novell ou usando sistemas como o PhoneNet. Existem empresas especializadas nesse tipo de solução, como a ECC (011) 262-4630.

MAU GOSTO... DO GLOBO

Gostei muito da MACMANIA #25. A idéia de utilizar uma belíssima modelo para ilustrar uma matéria sobre objetos do desejo foi demais. Espero ver outras como essa. É uma pena que a Cristina De Luca (colunista do Informática etc./O Globo) não tenha entendido, taxando de "mau gosto" a boa idéia de vocês.

Ricardo Icassatti Hermano
kassatti@solar.com.br

Pena nada, foi ótimo. Queríamos nós que todos os jornais fizessem uma campanha pela moralização da MACMANIA dando o espaço que a Cris deu pra gente.

Nos pés de página desta edição: usuários brasileiros famosos de Macintosh

AS CARTAS NÃO MENTEM

AINDA A NÚBIA

Parabéns pela edição de junho, que foi demais. Muitos colegas pecezistas ficaram boquiabertos com a participação da Núbia de Oliveira. Essa idéia de um objeto do desejo apresentar outro foi sensacional!
Um grande abraço e como é que vocês prenderam aquele CD na Núbia?

Wellington Saamrin
São Paulo - SP
Guru de MAC e PC do curso de Desenho Industrial da Unb.

Com saliva, é claro

AINDA O CELULARI

Nada a ver a matéria com a Núbia e os objetos de desejo dos macmaníacos. Vocês erraram, dizendo que ela é um "objeto do desejo dos brasileiros independente da plataforma". Depende sim, gentes! Sou da plataforma "Mac feminina" e ela jamais foi, é ou será objeto do meu desejo e de outras várias Mac usuárias. Escrevo em nome de mais duas moçoilas (Mac usuárias) daqui do depto de arte desta editora em que trabalho, que assina essa revista joinha pra nós.
Lamentável, people, quase no ano 2000 e uma revista de Mac, moderna, publica uma matéria machista dessa, como se só homens usassem Macs...
Podiam pôr um gostosão, tipo Edson Celulari, posando junto com a fofa ou se revesando nas fotos com os aparelhos. E não precisa ser peladão, pra não ficar vulgar, pode ser com uma "generosa" sunguinha...
Sejam "mudernos", pô!

Angela Godoy
São Paulo - SP
Diagramadora, macmaníaca e prefere o Quark ao PageMaker.

O Celulari não dá pé. Ele usa Windows e seu programa predileto é Paciência. Mas tem o Gazolla, macmaníaco recém-convertido, que assinou a revista na última Fenasoft. Quem sabe ele não topa fazer uma capa em troca de uma assinatura vitalícia. Talvez se nossas leitoras pedirem com jeitinho...

SÓ ELOGIOS

Envio-lhes esta carta para agradecer e parabenizar o serviço e a eficiência da MACMANIA e do Apple Line.
Realmente a MACMANIA atendeu a todas as minhas solicitações e enviou com inegável competência as revistas e os disquetes de brinde, os quais foram muito úteis para meu Mac.
Nós, macmaníacos, podemos ficar muito contentes, pois o atual serviço online da Apple é de primeiro mundo. Eu, macmaníaco recente, liguei muitas vezes para o Apple Line para resolver várias dúvidas e tive um atendimento excelente. Quando não puderam resolver meu problema na hora, me ligaram poucos dias depois para dar a solução. Sinceramente, se a Apple Brasil seguir os passos da MACMANIA e do Apple Line, seguramente em pouco tempo a marca Apple no Brasil deixará de ser um sonho e terá o retorno que todos esperamos.

Hernan Gustavo Voyzuk
Salvador - BA

Sabemos que somente com suporte aos usuários de todo o Brasil e o apoio de Nosso Senhor do Bonfim é que o Mac irá emplacar por estas bandas.

DESENVOLVIMENTO

Parabéns pela qualidade técnica das capas da revista (Junho e Julho). Continuem assim e não se deixem influenciar por sugestões como aquela da Srta. Ana Paula.
Agora falando sério, eu estava fora nos últimos dois anos e, voltando, notei que a revista está igualmente boa, e se isso é possível, melhor do que era, fantástica mesmo.
Tenho apenas uma sugestão: criar um espaço para técnicas de programação, onde seria definida uma linguagem, e voces poderiam nos passar dicas. Sei que existe uma massa grande de possíveis desenvolvedores que poderiam começar a pulverizar programas Mac por todas as BBSs do Brasil e que só estão esperando um empurrãozinho.
A propósito, existe algum Compilador C ou Pascal shareware para os iniciantes??

Paulo Vasconcelos .
paulo.vasconcelos@cbpo.com.br

Parabéns! Você pode se considerar a Mãe Dinah das pautas da MACMANIA. Nossa coluna para desenvolvedores já está sendo encaminhada, contando inclusive com o apoio da MetroWerks, empresa que faz um dos melhores compiladores existentes no mercado Mac, o CodeWarrior. Aguarde. A MetroWerks tem uma versão para inciantes chamada Discovering CodeWarrior, barata e cheia de exemplos e tutoriais. Ligue para a CAD Technology: (011) 829-8257.

DÚVIDA

Lendo a revista nº23 "Sobre a Internet", tive algumas dúvidas sobre várias coisas.
Fiz a instalação do MacTCP e do FreePPP (como sou assinante, recebi o disquete de brinde). Só que surgiu uma dúvida e gostaria de obter informações para solucioná-la. O que é provedor?
Gostaria também de obter mais informações sobre como participar do BBS da MACMANIA.

Alessandro Onishi Forti
Campinas - SP

A MACMANIA não tem BBS, mas participa de vários deles. Você pode obter a lista completa dos BBSs de Mac brasileiros através do serviço FAXMANIA, anunciado no final desta seção. Provedor é a empresa que fornece acesso à Internet. Geralmente eles enviam um fax pra você com todos os dados necessários para fazer uma conexão.

Para colaborar com a *MACMANIA*, basta escrever para: Rua do Paraíso, 706 – Aclimação – CEP 04103-001, São Paulo/SP ou acessar os BBSs Rio-Virtual (021) 235-2906 ou SuperBBS (011) 3061-5588.
Deixe suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações na pasta da *MACMANIA nesses BBSs u mande um e-Mail para:* editor@macmania.com.br

A MACMANIA surfa na Internet pela U-Net (0800-146070).

Perdido no mundo Mac? FAXMANIA é a resposta!
Ligue para (011) 816-0448 e disque os códigos:
50521 para Assinaturas
50522 para BBS
50523 para Livros sobre Mac
50524 para Lista de revendas Apple
50525 para Cursos de Mac

Apple faz a feira na Fenasoft

Performa 6230 é o computador mais vendido da feira

Dá gosto ver um site de Mac bem organizado e com um logo tão bonito

Pouco a pouco, o Mac vai ganhando espaço no mercado de informática brasileiro. Segundo a Apple Brasil, a última Fenasoft representou um aumento de 400% na oferta de produtos para Mac em relação ao evento do ano anterior.

Mais uma vez, a Apple apresentou a melhor oferta da Fenasoft. Foram vendidos 2.200 computadores durante os seis dias de feira e o Performa 6230 foi considerado o modelo de computador mais vendido da feira.

A Apple Store, loja organizada pela Mac Zone dentro do stand da Apple, vendeu mais de R$ 300 mil em softwares, acessórios e periféricos.

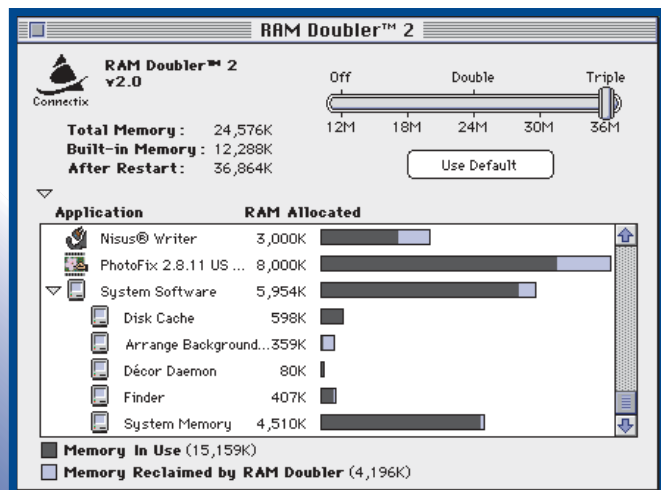
Para variar, a Apple deu também um show de tecnologia, com demonstrações do Pippin, o verdadeiro net-computer, e de uma placa de multiprocessamento com dois chips 604e de 180MHz, capaz de fazer qualquer Power Mac a partir do 7500 voar baixo.

E novidades e boatos não faltaram na feira. Aqui estão alguns deles:

- Surge um novo grupo de usuários. Macmaníacos de São José dos Campos e Santos montaram o AppleTalk, grupo que conta até com uma página na Internet http://www.iconet.com.br/appletalk
- O DRC (Developers Resource Center ou Centro de Apoio ao Desenvolvedor) vai de vento em popa. Através dele, a Apple pretende incentivar a criação de programas nacionais para Mac, dando aos desenvolvedores informações e descontos de até 40% na compra de equipamento.
- O Mac já tem home banking! Clientes do Bradesco já podem controlar suas contas pelo Macintosh. O software foi desenvolvido pelo DRC e distribuído gratuitamente durante a feira. O próximo banco deve ser o Real.
- A Apple (ou a Bandai) estaria pensando em licenciar o Pippin para uma empresa brasileira fabricá-lo em Manaus.
- A DTS, fabricante do software Carta Certa, poderá fazer uma versão para Macintosh de seu corretor ortográfico.

RAM Doubler 2.0 chega em dose tripla

Boa notícia para os usuários de produtos da Connectix. A empresa está com um novo distribuidor no Brasil, a Colgil, que já está distribuindo no país a Color QuickCam (com preços de R$ 350 a R$ 400), a versão colorida da câmera bolinha que tanto apareceu nestas páginas.

Outra novidade da Connectix é a versão 2.0 do RAM Doubler, capaz de triplicar a quantidade de memória do Mac. Antes, os usuários mais experientes podiam aumentar mais que o dobro a RAM percebida pelo sistema, alterando o RAM Doubler com o ResEdit. A nova versão do software, que podia se chamar simplesmente de RAM Tripler, dará aos usuários maior controle sobre o incremento de RAM e, segundo a empresa, deve ser duas vezes mais rápida que a versão anterior. O RAM Doubler 2.0 pode ser instalado em qualquer Macintosh com 68030 ou chip mais potente, com um mínimo de 8Mb de RAM. Nos EUA, deve custar US$ 60 (US$ 35 para upgrade).

Altere o desempenho do RAM Doubler através desse ControlPanel

Se o dinheiro está curto, apele para esse santo

Colgil: (011) 223-6954
DellaCenter:(0142) 23-0909
http://www.connectix.com

Simpósio de design na Web

A ADG (Associação dos Designers Gráficos), através do Núcleo de Design e Tecnologia, está promovendo um simpósio sobre Design e Internet que será realizado no Senac (Rua Scipião, 67, Lapa, São Paulo), de 28 a 31 de agosto pela manhã.

O evento, patrocinado pela Apple Brasil e Dialdata e com o apoio da MACMANIA, terá palestras sobre construção de páginas na Web, marketing na Internet, comparativo entre os browsers e estudos de caso.

Além das palestras, o evento contará com computadores através dos quais os participantes poderão acessar a Internet.

O ingresso para o simpósio custa R$50. Sócios da ADG têm entrada gratuita.

Mais informações:
Tel: (011) 872-6654
http://radar.dginet.com.br/simposio.htm

PhotoFix edita texto

A MGO está lançando a versão 3.2.3 do PhotoFix, software de tratamento de imagens e impressão em plotters da Microspot. Custando R$ 175, a nova versão conta com o recurso Text Layer, que insere uma máscara na tela para sobrepor textos em imagens. Com isso, é possível trabalhar separadamente com textos vetoriais e imagens em resoluções diferentes.

Considerado "o Photoshop para o resto de nós", o PhotoFix traz alguns diferenciais, como possibilidade de posicionar a imagem em qualquer ponto da página a ser impressa e um módulo para configuração automática do equipamento de saída.

O Photofix oferece ainda 32 níveis de *undo* e é compatível com todos os arquivos e formatos do Photoshop. Outro recurso disponível é a catalogação em baixa resolução de arquivos de imagens com a função Browser. De brinde, a MGO dá um PhotoCD com imagens da França a quem adquirir o programa.

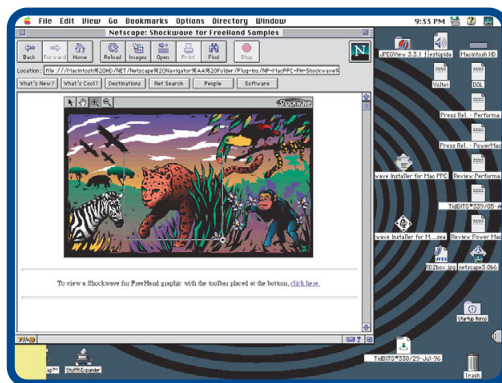
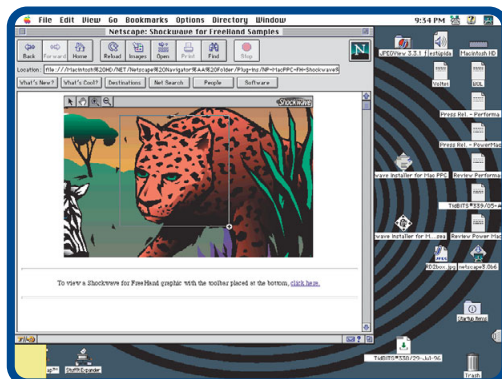
MGO Comercial: (011) 7295-1661

Macromedia aumenta o volume da Web

Mais uma versão do Shockwave, o *plug-in* multimídia para Internet da Macromedia, está disponível no *site* da empresa na Internet, http://www.macromedia.com. Depois de permitir ver animações feitas no Director e desenhos vetoriais produzidos no FreeHand, o ShockWave promete trazer, pela primeira vez, som com qualidade de CD na Web.

Com taxas de compressão de até 176:1, um arquivo de áudio de 5Mb pode ser compactado para menos de 30Kb, permitindo seu envio, antes limitado pela largura de banda insuficiente.

Com essa novidade, o Shockwave vai se tornando o padrão de fato para multimídia na Web. Já são mais de 6 milhões de cópias retiradas do site da empresa e dezenas de sites, como da Warner Bros. Records, CNN Interactive, MCI, IUMA e Addicted to Noise, com páginas produzidas com Shockwave. O *plug-in* deve vir junto com as próximas versões dos principais *browsers*, como Netscape, Internet Explorer e nos próximos Performas "prontos para Internet" que a Apple pretende lançar.

O Shockwave pode ser retirado gratuitamente no *site* da Macromedia. Desenvolvedores podem retirar, também de graça, o Shockwave Audio Xtras para Director 5.01 e SoundEdit 16 (versões para Windows 95 e Power Macintosh), que permite comprimir arquivos desses dois programas para disponibilização na Web.

O sonho dos freehandistas se realiza com esse Shockwave que tem mãozinha e ferramenta de zoom

O plug-in lê um novo formato: o .fhc. Que sigla, hein?

Placa de PC para o Performa

Usuários de Macs Performa frustrados por não poder jogar Fifa Soccer e outros joguinhos de PC já podem respirar aliviados. A Reply apresentou na última Macworld uma versão de suas placas DOS on Mac que poderá ser acoplada aos slots PDS dos modelos Performa das séries 5200 e 6200.
Segundo a Reply, ainda não há certeza se essa placa funcionará também em modelos com o chip Motorola 680x0, como o Performa 630 e Macs mais antigos. Ela deverá estar sendo comercializada até o final do ano.
A placa da Reply será baseada em um chip 5x86 de 133 MHz da AMD, contando com um slot SIMM para memória RAM. Terá saída de vídeo VGA, circuito de áudio compatível com SoundBlaster e uma porta para joystick.
O modelo básico deverá custar US$ 895 nos Estados Unidos. Um modelo mais sofisticado, com saídas serial e paralela compatíveis com periféricos de PC, também deverá ser lançado.
Reply: (001-408) 942-4804
http://www.reply.com.

Novo drive óptico

Agora todos os drives tem estilo

Para quem achava que a guerra dos aparelhos de armazenamento de dados tinha acabado, uma novidade. O Vertex 2.6GB (R$ 3.470, mais ICMS), drive óptico da Pinnacle Micro, foi lançado no Brasil pela Luxdata, distribuidora especializada em memória óptica. Com tempo de acesso de 19 milissegundos e taxa de transferência de dados de até 4,3Mb/s, o produto é indicado para ampla variedade de aplicações: CAD/CAM, processamento de imagens, aplicações médicas e até substituição de fitas DAT e microfilme, situações que exigem integridade de dados, portabilidade e rápido acesso a dados críticos.
O drive utiliza discos ópticos removíveis de 5,25 polegadas, que, em geral, são mais resistentes e confiáveis que sistemas baseados em mídias magnéticas ou discos rígidos. Um disco Vertex pode armazenar até 2.6Gb (cada disco é vendido por R$ 370). O Vertex pode ser instalado internamente ou colocado em forma de *disk arrays*, com interface padrão SCSI-1 ou Fast SCSI-2.
Luxdata: (011) 535-4293
luxdata@comet.com.br

Novo QuickTime dá o maior gás

Karaoke, AutoPlay e suporte a M-JPEG são algumas das melhorias do QT 2.5

Depois de treze versões beta, a Apple lançou o QuickTime 2.5 no final do mês de julho. Essa é uma das mais importantes revisões da principal extensão de sistema da Apple voltada para a área de multimídia. Responsável pelas mídias dinâmicas no Mac (vídeo, música, animações), o novo QuickTime vem com dezenas de novidades. Segundo a Apple, a versão 2.5 é até duas vezes mais veloz que a anterior, melhorando em muito a performance, principalmente na reprodução dos filmes.

Sobram motivos de alegria: suporte para QuickDraw 3D, multi-processamento, placas aceleradoras PCI, e novos codecs M-JPEG que possibilitam a troca de um formato comum de arquivos produzidos através de placas de vídeo profissionais.

Cante com Michael Jackson no ritmo certo e sem errar a letra

Para o usuário doméstico, duas novas atrações chamarão a atenção. O novo Control Panel QuickTime permite reprodução automática de CD-ROMs e CDs de áudio (é só colocar o CD que ele sai tocando). Mas o mais divertido é o QuickTime Karaoke, que transforma as letras de músicas no formato MIDI em filmes musicais no melhor estilo "siga a bolinha".

Do lado técnico, a extensão traz melhorias significativas no suporte a arquivos MIDI, texto, timecode SMPTE, alpha chanel e sincronização entre áudio e vídeo. E a coisa não para por aí, a Apple já anunciou o QT 3.0 para o início do ano que vem, que vai permitir a produção de filmes com botões interativos e integração com o HyperCard 3.0.

O QuickTime 2.5 está disponível nos seguintes endereços da Internet:

http://www.quicktime.apple.com/software/mac/QuickTime-2.5-Installer.sit

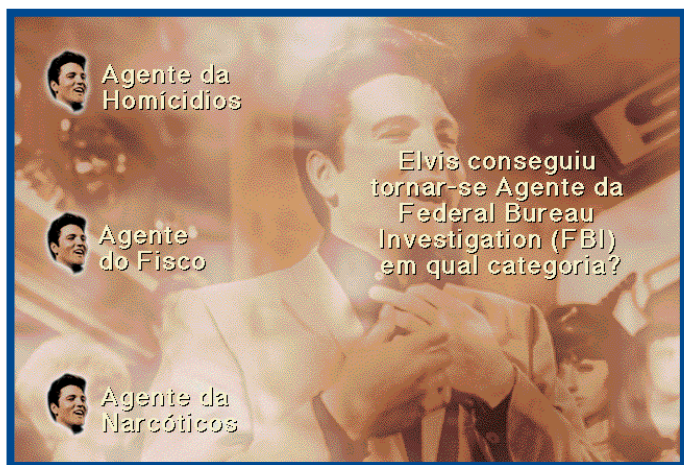
http://www.amp.apple.com/downloads/QuickTime_2.5_Installer.sit

Macmaníacos franceses no Brasil

Magellan promete lançar games em português até o final do ano

A Magellan é uma nova produtora de multimídia que está traduzindo títulos produzidos na França para o português. Todos os seus produtos são híbridos, ou seja, rodam em Mac e PC. Seu primeiro lançamento foi o CD-ROM educativo "A História do Homem".
O mais novo título da Magellan é um quebra-cabeça de pinturas clássicas, o Art Puzzle (R$ 49,00). Ele traz vinte obras de diversos estilos e épocas, com dados sobre o autor e a obra – que podem ser escolhidas para o jogo – e uma citação famosa.
Parecido com o Jigsaw Puzzle do System 7.5, o quebra-cabeça dá ao usuário a opção de brincar com ajuda interativa (oral e visual), fornecendo dicas sobre a disposição da peça, que pode estar girada em 90 ou 180º. Até o fim do ano, a Magellan deve colocar à venda a segunda série da coleção de quebra-cabeças Mitologia. Além disso, virão também novos títulos, incluindo o game Commander Blood 1 e 2 e um jogo de perguntas e respostas chamado Neurotônico.
Magellan Multimídia: (021) 252-0049

Quebre a cabeça com Manet, Renoir, Degas e outros menos cotados

Elvis não morreu

Quem diria. O rei do rock não passava de um tira disfarçado de rebelde

Depois dos CDs sobre a obra e a vida de Prince, Peter Gabriel, David Bowie e tantos outros astros, nada mais natural que um título multimídia do rei do rock, Elvis Presley. Mas ninguém esperava que esse CD fosse produzido no Brasil.
O CD-ROM da pélvis mais famosa do mundo foi produzido pela Bueno & Miziara e traz, entre 640Mb de arquivos, algumas preciosidades, como uma coleção de fotografias inéditas no Brasil e trilhas originais de sucessos de 1956, que podem ser ouvidas em um aparelho de CD comum.
O usuário pode, logo no início do programa, escolher entre conhecer a carreira e a vida pessoal de Elvis e ficar nesses dois ambientes, mas só poderá interagir e navegar se responder e acertar um determinado número de questões no jogo de perguntas e respostas sobre a vida do cantor. Se conseguir passar no teste, começa um outro jogo, que tem como prêmio final uma entrevista ao vivo de Elvis, de 1956.
O CD tem trechos narrados pela atriz Lúcia Veríssimo e é compatível com Mac (PowerPC e 680x0) e PC. Seu preço estimado é R$ 99,00.
Brasoft: (011) 238-1444

Vocês querem games?

Uma nova leva de games está chegando ao país pelas mãos da Brasoft. Depois de lançar as versões legendadas em português dos jogos The Dig e Rebel Assault, a maior distribuidora nacional de games pretende manter constante a disponibilidade de jogos para Mac no país.
Dentro do pacote que a empresa está lançando estão jogos inéditos, como Descent II, Gabriel Knight: The Beast Within, Phantasmagoria, Shivers (preço de R$ 80 a R$ 90) e títulos já conhecidos, como Full Throttle e Esotérica. Outras novidades são o jogo de aventura para crianças Mortimer and the Riddles of the Medallion (R$ 85) e o Afterlife (R$ 79), uma espécie de SimCity do mundo após a morte, onde você precisa criar seus próprios céu e inferno e habitá-los com almas penadas.
Brasoft: (011) 238-1444
www.brasoft.com

Finalmente temos games de ação e terror em bom português. Ai, que meda!

100 DICAS BABAS

Com a chegada da Apple ao Brasil e a eliminação do principal entrave ao crescimento de sua plataforma no país (Macs para pronta-entrega a bons preços), um grande número de novos usuários está começando a dar seus primeiros passos no maravilhoso mundo do Macintosh.

Pensando nesses usuários é que a MACMANIA resolveu fazer esta matéria, uma compilação de todas as dicas capazes de ajudá-los a se transformar rapidamente de inexperientes pokaprátikas em verdadeiros heavy users.

E os macmaníacos históricos, como é que ficam? Para aqueles que vão passar os olhos por nossa centena de dicas dizendo "essa é velha, essa é velha, essa é velha", lembramos a resposta do venerável filósofo Juca Chaves: "Tua mãe também é, e muita gente não a conhece".

Para os que se acham os reis da MacCocada preta, propomos um teste. Pegue uma caneta e vá marcando as dicas que você já sabe. Some o total e veja, no final da matéria, qual seu grau de macintoshicação.

LIGANDO O MAC

1 a regra de ouro do usuário de Mac é: em caso de emergência, restarte segurando a tecla Shift. Isso desabilita as extensões e painéis de controle que entram no Startup, eliminando 90% das probabilidades de conflitos em seu sistema.

2 segure a tecla de espaço durante o Startup para abrir o Control Panel Extensions Manager. Aí você pode ligar e desligar extensões e painéis de controle antes de começar a trabalhar.

3 para colocar um som de abertura no seu Mac, grave o som pelo microfone utilizando o Control Panel Sound. Depois retire o som da pasta System e o coloque na pasta Startup Items. Se quiser que ele toque quando o Mac for desligado, coloque-o na pasta Shutdown Items.

4 para desabilitar os itens que estão na pasta Startup Items, aperte a tecla Shift depois da entrada das Extensions e antes da entrada do Desktop. Isso vai desativar também as janelas que estiverem abertas no Finder.

5 para desligar a Memória Virtual do Mac, segure a tecla ⌘ durante o Startup. Ela voltará no próximo Restart.

6 para ouvir o som que os Macs fazem quando morrem, aperte a tecla ⌘ e o botão de força (aquele com o triângulo) enquanto liga ou restarta o computador. Alguns tocam uma musiquinha de caminhão de gás, outros têm o som de batida de automóvel, outros, um solo de bateria. Descubra o seu (se tiver coragem). Para ressuscitar seu Mac, aperte ⌘-Option-botão de força.

7 se você tem um drive de CD-ROM e gostaria de ouvir música toda vez que liga seu Mac, coloque um alias do Track 1 de qualquer CD de áudio na pasta Startup Items, dentro do System Folder. Quando você ligar seu Mac ele irá procurar um disco no CD-ROM e irá tocá-lo automaticamente. O QuickTime 2.5 já incorporou essa função (assim como o autoplay de CD-ROMs) ao sistema.

8 para substituir a tela de "Welcome to Macintosh" por uma linda foto do seu cachorrinho ou qualquer outra imagem, abra a imagem no Photoshop. Ela precisa medir 640 por 480 pixels e ter resolução de 72 dpi para tomar toda a tela em um monitor de 14 polegadas. Salve-a com o nome de StartupScreen (tudo junto), em formato Pict Resource e o Mode em Indexed Color. Coloque-a no System Folder. A mesma coisa pode ser feita com um filme QuickTime. É só dar a ele o nome de Startup Movie (desta vez, com um espaço entre as duas palavras).

9 para interromper o filme QuickTime que você colocou na abertura do Mac, basta dar ⌘-. (Command-ponto).

TRUQUES ESPERTOS

10 para trocar o tamanho dos ícones do Launcher, clique nele segurando a tecla ⌘. Aparecerá um menu pop-up, possibilitando a mudança.

11 você pode também criar "settings" do Launcher. Basta criar uma pasta com aliases dos arquivos e pastas que você usa constantemente, colocar uma bola preta (Option-8) no início do nome e arrastá-la para a pasta Launcher Items no System Folder. Imediatamente a pasta aparecerá no Launcher na forma de um botão. É só clicá-lo para que todos os itens da pasta apareçam no Launcher. Você pode criar até oito botões de settings.

PRA QUEM TÁ COMEÇANDO AGORA

Mario AV

por **TOMOYUKI HONDA***

12 para ir direto até a pasta Launcher Items sem ter que abrir o System Folder, é só clicar sobre um botão de setting do Launcher segurando a tecla Option.

13 para evitar que alguém jogue fora ou modifique seus preciosos arquivos, basta acionar o Get Info (⌘-I) e checar o quadrado ao lado de Locked.

14 se você quer proteger pastas, a coisa é um pouco mais complicada. Ligue o File Sharing (compartilhamento de arquivos) no Control Panel Sharing Setup. Selecione a pasta que você quer proteger e escolha Sharing no menu File. Cheque o quadrinho que diz "Can't be moved, renamed or deleted" (não pode ser movido, renomeado ou apagado).

15 quer ver a cara de uma fonte sem sair do Finder? Dê um duplo clique sobre seu arquivo bitmap (ou TrueType) e aparecerá uma frase de amostra escrita com ela na tela.

16 cansou do Puzzle da maçã? Escolha Clear no menu Edit que ele se transforma em outro quebra-cabeça. Você também pode copiar (⌘-C) e colar (⌘-V) qualquer figura nele (assim como no Jigsaw Puzzle). Para voltar à maçã, é só pedir Clear novamente.

17 para "tirar uma foto" da tela do seu Mac, basta apertar ⌘-Shift-3. Você ouvirá um barulho de disparador de máquina fotográfica e um documento chamado Picture 1 aparecerá no seu hard disk. Para modificar esse desenho, abra-o em um programa de pintura, como o Photoshop. Você pode "fotografar" praticamente qualquer coisa que esteja na tela com esse truque.

18 a melhor maneira de descobrir precisamente quantos itens uma pasta contém, incluindo os documentos dentro das pastas, é usando o Get Info (⌘-I).

19 segurar a tecla Option ao arrastar um arquivo para o lixo permite jogar fora arquivos trancados.

20 para se livrar da tela que toda vez pergunta se você quer realmente se livrar daquilo que jogou no lixo, clique na lata de lixo e dê Get Info (⌘-I). Na tela de Get Info, tire o "X" da opção Warn Before Emptying.

21 quando você corta alguma coisa utilizando o comando Cut (⌘-X), o item cortado permanece intacto no Clipboard (Área de Transferência) até que você decida colá-lo em algum lugar, utilizando o comando Paste (⌘-V). Só que, às vezes, você precisa cortar mais algum item, antes de colar o primeiro. O conteúdo do Clipboard é perdido se você usar ⌘-X, mas se você usar Delete, o Clipboard permanece intacto. Se você pretende utilizar o mesmo item mais de uma vez, o melhor é colá-lo no Scrapbook, que fica no Apple Menu.

22 para copiar um arquivo de uma pasta para outra no mesmo disco, segure a tecla Option enquanto arrasta o arquivo.

23 uma das maneiras mais populares de se organizar o Desktop é colocar na parte de baixo da tela uma fileira de aliases dos programas que você mais usa. Além de poder abrir seus programas sem abrir nenhuma pasta, você pode abrir documentos arrastando-os para cima dos aliases.

24 quando você arrasta um arquivo de um disquete para o Desktop, você não está copiando nada. Para copiar um arquivo de um disquete, você deve arrastá-lo para o o ícone do seu disco ou para dentro de uma pasta. Se quiser copiar algo de um disquete para o Desktop, segure a tecla Option enquanto arrasta.

25 se você arrastar algo de um disquete para o Lixo e ejetar o disquete, você não está jogando nada fora – só moveu os ícones para o lixo (onde continuam ocupando espaço). Se alguém colocar esse disquete em outra máquina, vai encontrar os mesmos arquivos na lata de lixo. Para realmente apagar um arquivo, você deve arrastá-lo para o lixo e selecionar a opção Empty Trash no menu Special.

26 para poder modificar arquivos dentro das pastas System Folder e Applications, abra o Control Panel General Controls na pasta Control Panels e tire o "X" da opção Protect Applications (ou System) Folder.

27 se você tem itens demais no seu menu Apple, procure organizá-lo colocando os programas que estão na pasta Apple Menu Itens dentro de pastas. Não se esqueça de ativar os submenus no Control Panel Apple Menu Options.

28 outra dica para organizar seu Apple Menu é colocar espaço na frente do nome dos itens que você quer que fiquem no topo da lista ou til naqueles que você quer que fiquem por último.

29 se você não tem programa para copiar um disquete para outro (como o DiskCopy, da Apple), finalmente vai encontrar alguma utilidade no comando Eject Disk do Special Menu. Insira o disco que quer duplicar e ejete com Command-E. Isso vai deixar um ícone cinza do disco no Desktop. Coloque um disco vazio e arraste o ícone do outro disco para cima dele. Vai aparecer um aviso perguntando se você quer duplicar o conteúdo do primeiro disco. O Finder vai pedir que você troque algumas vezes os disquetes após a confirmação.

NAVEGAR É PRECISO

30 coloque um alias do seu disco rígido na pasta Apple Menu Items (no System Folder) para ter acesso direto aos arquivos dele, mesmo quando você estiver em um programa.

31 dê um clique duplo na barra de título da janela para escondê-la (detalhe: o Control Panel WindowShade precisa estar ligado).

32 clique duas vezes sobre uma pasta segurando a tecla Option. Dessa forma, quando você abre a pasta, a janela da pasta anterior se fecha automaticamente.

33 se você está mudando de um programa para outro pelo menu de programas (no canto direito da tela), você pode esconder o programa de origem segurando a tecla Option enquanto muda para o programa de destino. Clicar no Desktop (ou na janela de outro programa) segurando Option produz o mesmo resultado.

34 para mover uma janela que está por trás de outra sem trazê-la para a frente, clique apertando a tecla ⌘.

35 para abrir a pasta que contém a janela que está ativa, dê ⌘-flecha para cima.

36 não é preciso clicar com o mouse para acionar o botão ativo (com borda mais grossa) em placas de aviso e janelas, basta apertar Return ou Enter.

37 para acionar o botão inativo de caixas de diálogo, aperte a combinação ⌘-. (Command-ponto). A tecla Esc (Escape) muitas vezes funciona para Cancel.

38 alguns programas, como o Photoshop e o Word, permitem que você acione os botões inativos clicando na primeira letra da palavra contida neles (como C para Cancel e S para Save).

39 segure a tecla ⌘ e clique sobre o nome de uma janela para ver sua hierarquia.

40 selecione algumas pastas dentro de uma janela (em qualquer visão, menos por ícone), segure a tecla ⌘ e pressione →. Isso fará com que todas as pastas selecionadas se abram. Se você fizer o mesmo apertando ←, os folders se fecharão.

41 se você selecionar alguns folders e segurar ⌘-Option →, fará com que não só aqueles folders se abram, mas todos os folders que estiverem dentro deles também. O inverso, ⌘-Option-←, fará com que todos os folders selecionados e os folders que estiverem dentro deles se fechem.

42 para abrir um folder ou documento, selecione-o, segure ⌘ e aperte a tecla ↓ (Return ou Enter farão o mesmo serviço).

43 para navegar sem o mouse em uma janela no modo de visualização por ícone (View by Icon), utilize ⌘-O para abrir um arquivo ou folder.

LINDO E JOIADO

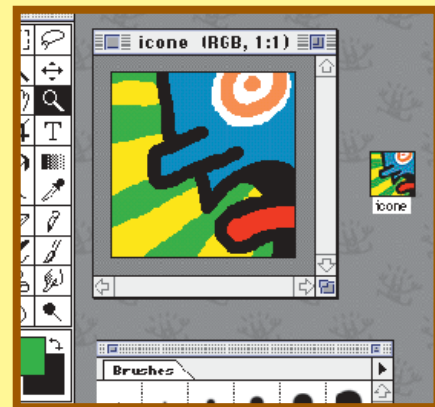
OK. Você já desempacotou e instalou o seu Mac, tá tudo rodando que é uma beleza, mas você ainda se sente insatisfeito. O desktop cinza e os ícones default olham-no com uma tristeza indisfarçável. Antes de sair correndo atrás de um monte de Extensions e Control Panels pra dar aquele tapão nesse visual deprimente, pare e respire fundo. Esse tipo de coisa é o que mais contribui pra deixar seu sistema mais instável que kombi na serra. Há maneiras mais básicas, mais seguras e não menos bacanas pra deixar sua interface um brinco. Ícones e Desktop Patterns customizados, por exemplo.

Figura 1

ÍCONES

1º Dan: Photoshop

Há um monte de editores de ícones shareware por aí, mas você pode dar vazão aos seus instintos artísticos contando apenas com umas ferramentas básicas.

Um ícone nada mais é do que um arquivo gráfico de 32 por 32 pixels. Um bom começo é abrir um documento desse tamanho no Photoshop e deixar sua sensibilidade fluir. Se você não tiver Photoshop, dentro do ResEdit tem um editorzinho espartano de ícones. Pegue uma cópia de um folder que tenha um ícone custom e pule direto pro 2º Dan da edição de ícones.

Como eu, há quem ache editar pixel a pixel no Photoshop meio chato, então uma alternativa é trabalhar num formato quatro vezes maior: 128 x 128. Use um pincel largo e cuidado pra não fazer detalhes muito pequenos que sumirão no tamanho final. Ao trabalhar com um formato maior, um bom modo de ver se o ícone está ficando legal é ir dando save e checando o ícone que o próprio Photoshop põe no arquivo no Finder (figura 1). Certifique-se de que em *General Preferences: More* a opção *Always Save Icon* esteja ligada. Se você não se incomodar com um ícone quadrado com uma borda preta, uma saída honrosa é usar o próprio preview do Photoshop no Finder. Get Info no arquivo, Copy/Paste no ícone e beleza.

Se você for um pokaprática corajoso, prepare-se para o 2º Dan na arte de editar ícones. Reduza o seu arquivo pra 32 x 32 com o comando Image Size, dê um Select All e Copy. Crie um folder novo (importante!) no Finder, dê Get Info e Paste no ícone.

Muito provavelmente o ícone veio meio esquisito.

NOTA DA REDAÇÃO

O ResEdit é um programa freeware da Apple dirigido a programadores que permite alterar ícones, janelas e outras funções do Mac OS. É uma ferramenta poderosa que pode até danificar seus arquivos, caso você não saiba usá-la corretamente. Por outro lado, o ResEdit põe por terra o mito de que o Mac é um computador que não permite ao usuário descobrir como o sistema funciona. Bons hackers fazem miséria com ele. O ResEdit pode ser encontrado em coleções de shareware, BBSs de Mac ou em sites de FTP de Mac na Internet.

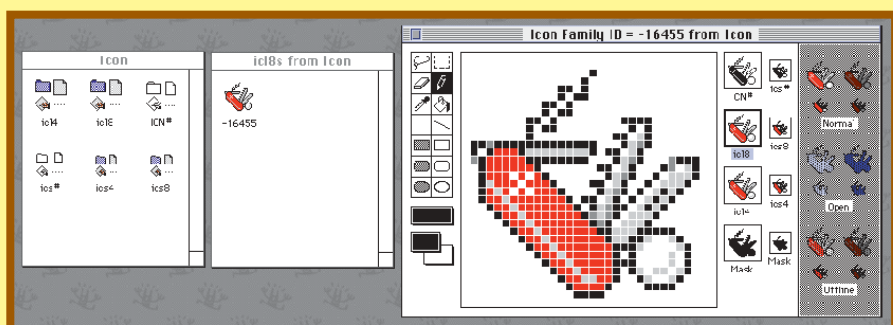



Figura 2

Deixando o seu Mac mais bunitinho, mas sem pau

Isso ocorre por duas razões. Uma é que as cores foram reduzidas pra palete do sistema. Pra isso não tem remédio, é como o Finder trata os ícones. Se isso estiver incomodando, tente editar já utilizando a palete do sistema. Você encontra uma no folder Goodies do Photoshop. Pra carregar, dê um Load Swatches na janela 'Swatches' do Photoshop (aquela onde se escolhem as cores). Mas isso é só pros puristas. Eu, particularmente, acho frescura.

A segunda razão pela qual o ícone pode estar esquisito é confusão na máscara do ícone. Máscara é onde fica a informação da forma do ícone. Ao dar paste de um arquivo de Photoshop, o Finder tenta 'adivinhar' a máscara, mas geralmente se enrola, especialmente se estiver lidando com cores mais claras. O lance, então, é consertar a máscara. Acenda um cigarrinho, pegue um café e encare aquela cópia do ResEdit. Calma, calma, mexer com ícone no ResEdit não é TÃO perigoso assim e é até bom pra ir perdendo o medo aos poucos.

2º Dan: ResEdit

Dentro do folder no qual você deu paste do seu ícone tem um arquivo invisível: Icon. Abra com o comando Open do ResEdit. Aparecem seis itens, que são as seis encarnações do seu ícone: PB, 16 cores e 256 cores, nos tamanhos normal e mini. Abra qualquer um desses duas vezes (você passa por mais uma janela) até chegar no editor (figura 2). Aqui você pode dar os tapas finais na sua criação, corrigir a mácara criada pelo Finder e, de quebra, as outras versões do ícone (que o Finder extrapolou a partir da versão 256 cores, e que nem sempre ficam legais). Observe sempre o preview do lado direito da janela. Se quiser, você pode mudar o fundo do preview no menu Icon.

Salve o seu ícone e volte pro Finder. Mas... Cáspite! Nada parece ter mudado. Falta avisar o Finder da mudança. Há duas maneiras de se fazer isso. Um pokaprática daria um rebuild no desktop. Mas o macmaníaco mais esperto simplesmente duplica o folder (⌘-D), o que força o Finder a usar a nova versão, e joga a versão velha fora. TCHARAM!

DESKTOP PATTERNS

Desktop Patterns são os fundos que você pode colocar na sua tela. Abra o Control Panel Desktop Patterns e observe a seleção de 65 fundos preparada pela Apple. Algo para todos os gostos, desde o brega até o simplesmente feio. A saída, como sempre, é o faça-você-mesmo.

1º Dan: Fazendo Você Mesmo

Bico. DTPatterns são desenhos que você prepara em qualquer editor gráfico. Há poucas restrições: os lados devem ser múltiplos de 32 para não haver distorção e as cores, as da *System Palette*. Dê ⌘-C no seu desenho e ⌘-V na janela do Control Panel Desktop Patterns.

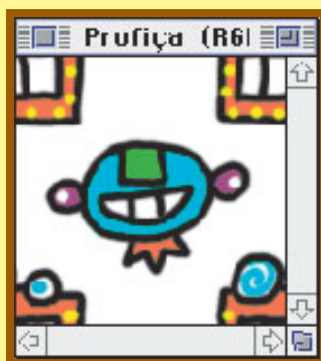



Figura 3

Figura 4

Figura 5

Figura 6

A conversão das cores que o próprio Finder faz pra palete do sistema às vezes fica meio ruim. Portanto, ou você desenha direto com a *System Palette* ou usa a conversão do Photoshop, que é bem decente. Selecione "Indexed Color" no menu Mode. As opções que costumam dar os melhores resultados são: Resolution: 8 bits/pixel; Palette: System; Dither: Diffusion.

2º Dan: Fazendo a Bagaça Encaixar

Um verdadeiro DTPattern profiça é aquele em que os lados encaixam direitinho, como num papel de parede de verdade. Saque seu Photoshop e mãos à obra.

Abra um arquivo de 128 x 128 pixels e comece o seu desenho exatamente pelo meio. Uma boa dica pra centralizar é dar ⌘-X no desenho e ⌘-V logo em seguida (figura 3).

Agora, o pulo do gato: aplique o filtro Offset sobre a imagem, especificando como valores horizontal e vertical a metade do tamanho do seu arquivo (no caso, 64 pixels). Deixe Undefined Areas em Wrap Around (figura 4).

Continue o seu desenho pelo meio (figura 5). Dê os toques finais, reduza pra *System Palette*, Copy e Paste no control panel de Desktop Patterns (figura 6).

Voilà! Um legítimo DTPattern profiça (figura 7).

Figura 7

Se você não tiver jeito ou paciência para criar os seus próprios ícones e Desktop Patterns, na Internet tem um monte que você pode garimpar. Alguns bem bizarros e interessantes podem ser encontrados em `http://www.inch.com/~jeffz/toc.html`

Atenção! Ao puxar ícones da Internet, você pode precisar corrigir suas máscaras como descrito no 2º Dan.

TOM B.

Conselheiro Editorial do MACINTÓSHICO.

"Se a Apple está ficando cada vez mais parecida com a URSS, então sou macmaníaco de linha trotskista."

44 use a tecla Tab para andar pelos arquivos em ordem alfabética (Shift-Tab para andar pra trás) e aperte Return para mudar o nome de um arquivo.

45 se seus ícones não estão em ordem alfabética, você provavelmente achará mais fácil passear com as teclas de seta, que permitem selecionar o próximo item em qualquer direção.

46 alguma vez você já arrastou uma pasta e, no meio do caminho, percebeu que estava carregando a pasta errada e ficou sem saber se ia para frente ou voltava? Deixe a pasta cair no Desktop e dê ⌘-Y. Ela voltará ao lugar de onde saiu.

47 há várias maneiras de ejetar um disquete. O método mais simples é arrastar o ícone do disquete para o lixo. Você pode também escolher Eject no menu Finder ou dar ⌘-Y para ejetar o disquete selecionado e ⌘-Shift-1 para ejetar o disquete que estiver no drive interno.

48 se você quiser saber se um aplicativo tem o código nativo para Power Macs, selecione seu ícone e aperte Shift-Command-Option-I. Se ele for nativo, vai aparecer uma janela com a lista das pessoas que contribuíram para a criação do código.

49 essa é para quem está montando uma rede com alguns Macs. Coloque aliases dos discos que estão na sua rede na pasta Apple Menu Items. Assim você poderá acessar esses discos sem precisar ir ao Chooser.

50 ao renomear um documento ou pasta no Finder, clique em flecha pra baixo para levar o cursor ao final do nome e flecha pra cima para levar para o começo.

UM TAPA NO VISUAL

51 abra o Desktop Patterns do System 7.5 e segure a tecla Option. O botão Set Desktop Pattern vai mudar para Set Utilities Pattern. Todos os utilitários do Apple Menu vão ficar com lindos padrões decorados.

52 para mudar os ícones que seu Mac usa para apresentar pastas, discos e documentos, basta fazer um desenho (de preferência com 32 por 32 pixels de tamanho) em qualquer programa de pintura, como o módulo de pintura do ClarisWorks. Copie o desenho (⌘-C). Clique no ícone que você quer mudar e escolha Get Info (⌘-I) no menu File. Selecione o ícone no canto superior esquerdo da janela de Get Info e cole (⌘-V) seu desenho.

53 se você mudar de idéia e quiser voltar o ícone padrão a uma pasta ou documento que você modificou, abra o Get Info (⌘-I), clique no ícone e selecione Cut (⌘-X) no menu Edit. Seu Mac removerá o ícone customizado e novamente apresentará o original.

54 se você gosta muito de um certo ícone, pode colocá-lo facilmente como padrão de Desktop. Escolha um ícone. Dê Get Info (⌘- I), clique sobre ele e dê Copy (⌘- C). Abra o Desktop Patterns pelo Control Panels e dê Paste (⌘-V).

55 não consegue mudar o ícone nem o nome do seu Hard Disk? Provavelmente você está com o compartilhamento de arquivos (File Sharing) ligado. Vá até o Control Panel Sharing Setup e desligue-o.

PAINÉIS DE CONTROLE

56 use o Extensions Manager para desligar as extensões e painéis de controle que você não usa ou usa pouco. Dessa forma, você ganhará valiosos bytes de memória. Se você tem muitas extensões, crie settings especiais para quando for utilizá-las.

57 você pode utilizar o Movie Player para colocar legendas em filmes QuickTime. Copie uma frase qualquer, abra o filme dentro do Movie Player e arraste a barra do Play com a tecla Shift apertada para selecionar o trecho que você quer legendar. Segure Option e escolha Add no menu Edit. Na parte de baixo do filme vai aparecer uma faixa preta com suas legendas.

58 para estourar o som de um filme QuickTime, segure Shift enquanto clica no ícone do alto-falante no canto inferior esquerdo do filme. Para tirar o som, clique com Option.

59 para rodar um filme, basta dar um clique duplo na imagem ou apertar a tecla de espaço ou Return.

60 para parar o filme, em um frame qualquer clique uma vez nele ou aperte novamente espaço ou Return.

61 clique duas vezes com Shift para o filme rodar de trás pra frente.

62 use as setas horizontais do teclado para avançar ou retroceder quadro a quadro. As setas verticais aumentam ou diminuem o som.

63 clique segurando Control sobre os botões do lado direito do filme para controlar a velocidade em que ele passa.

64 o caractere correspondente a cada tecla do seu teclado está armazenado em um documento na maleta do System, chamado layout de teclado. Existe um para cada país. Eles podem ser trocados instantaneamente no Control Panel Keyboard. Só que volta e meia você quer copiar o teclado brasileiro, abre a maleta System e ele não está lá. O motivo é que o layout que está sendo utilizado pelo sistema fica automaticamente invisível. Para copiá-lo, basta selecionar outro layout. Abra o System e ele estará lá.

65 clique segurando Option no relógio que aparece na barra de menu para desligá-lo sem acessar o control panel Date and Time. Para fazê-lo voltar, clique de novo com Option no espaço vazio que ficou.

66 incomodado pela Control Strip atrapalhando a visão do canto esquerdo inferior do seu monitor? Clique nela apertando Option e a arraste para qualquer canto da tela.

67 alguns modelos de Mac permitem que você use o Control Panel Auto Power On/Off para fazer o Mac ligar e desligar sozinho em horários pré-determinados. Utilize essa função em conjunto com a pasta Startup Items para automatizar algumas funções, como pegar e-mail ou usar seu Mac como despertador. Para saber se o Auto Power On/Off funciona no seu Mac, basta tentar abri-lo.

68 há uma maneira para colocar um som no sistema sem precisar fechar todos os programas abertos. Arraste o arquivo de som (aqueles com o ícone de uma folha de papel com um alto-falante) para o Scrapbook, dê Copy, abra o Control Panel Sound e dê Paste na janela de Alert Sounds.

PREVENIR E REMEDIAR

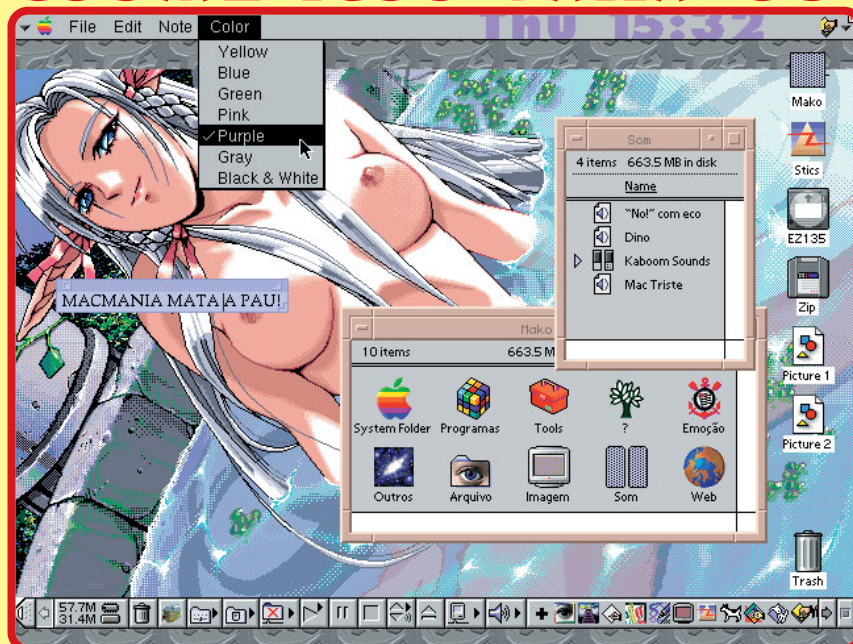
69 compre mais memória. Você não sabe quanto o desempenho e a estabilidade do seu Mac vão melhorar quando ele tiver uma quantidade digna de RAM. Aproveite que os preços baixaram. O mínimo para um Mac com chip 680x0 é 8 Mb. Para um Power Mac ou Performa com chip PowerPC, uns 16 Mb.

70 no System 7.5.1 (e nos sistemas posteriores) você não precisa ir até o menu para desligar o Mac. Basta apertar a tecla Power (aquela com um triângulo) para aparecer a janela de Shutdown. Você também pode criar um alias do programinha Shut Down que está no menu Apple e colocá-lo no seu Desktop. Aí é só dar um clique duplo sobre ele para desligar o Mac.

71 a tela congelou? Não entre em pânico. Aperte simultaneamente as teclas ⌘-Option-Esc. Vai aparecer uma tela perguntando se você quer mesmo fechar o programa. Clique no botão Force Quit. Se o Quit forçado tiver sucesso, restarte seu Mac escolhendo Restart no menu Special.

72 se você tentou o Force Quit e ele não funcionou, pressione as teclas ⌘-Control e tecla de força (o botão com o triângulo). Esse é o comando para um Restart forçado.

73 alguns Macs, como os Performas 630 e 6200, não têm botão On/Off nem botão de força na CPU. Como desligá-los na hora em que o Mac congela? Tirando o fio da tomada? Nada disso. Procure por uma saliência redonda ao lado da entra-

COSMÉTICOS BARATOS

Vai ter usuário de PC perguntando se o seu Mac veio da Silicon ou da Sun

Se você já leu as dicas do Tom e ainda tem preguiça (ou medo, o que é justificável) de usar o ResEdit para embelezar o seu sistema, aqui vão minhas sugestões de programas shareware com essa finalidade, disponíveis na Internet e em coletâneas em CD. Não são muitos, mas o seu poder combinado é espantoso, além de você poder desfazer as mudanças facilmente.

Atenção: existem muitos outros softwares do tipo, mas os citados aqui são os que seguramente não dão pau (testei num Quadra 605, num Power Mac 7100/80 e num 9500/132).

IConArtist – Programa que substitui os ícones padrão do sistema (pastas, lata de lixo etc.) por quaisquer outros que você quiser. Isso é possível com o ResEdit, mas o IConArtist faz tudo de forma mais direta e elegante. Antes de fuçar, porém, guarde em lugar seguro cópias da malinha System, do Finder Update (se houver) e do Finder.

Greg's Buttons – Um control panel que muda o aspecto dos botões, cor das janelas do Finder e até a fonte dos menus. O autor é o mesmo do famoso Aaron, mas você não pode usá-los ao mesmo tempo. Por outro lado, o Greg's nunca dá pau, o que não pode ser dito do Aaron. Depois de usar o Greg's uma vez, garanto que você não vai querer desinstalar.

Décor – Uma extensão, um programa acionador e um módulo de Control Strip formam o Décor. Qualquer imagem PICT, JPEG ou GIF que você jogar sobre o ícone do programa torna-se a sua tela de fundo. A única desvantagem é a RAM sugada pela imagem, proporcional à área do seu monitor. Mas o impacto visual supera fácil o de um Desktop Pattern (dependendo da imagem usada, é claro). O Décor pode mostrar sempre a mesma imagem ou trocá-la periodicamente, a partir de uma pasta de imagens predeterminada. Se você não achar o Décor, experimente um tal de DeskPicture, que é praticamente idêntico.

Church Windows – Control panel que altera as molduras das janelas do Mac, imitando outros sistemas. Com ele, é moleza deixar o seu Mac com aspecto de Windows 3.1, Windows 95 ou algumas variações de Unix (Motif, Iris e NeXT). Funciona num esquema de plug-in (o usuário registrado pode acrescentar outros estilos de janelas). Meu eleito para o Prêmio Melhor Inutilitário de 1995.

Kaboom! – Este é um control panel comercial (da Nova Development), não um shareware, mas vale a pena garimpar. Ele permite associar um som diferente a cada operação do sistema (copiar, esvaziar lixo, abrir programa, ejetar disco etc.). Diversão inesgotável, especialmente para quem já amealhou uma boa coleção de sons (os que vêm com o programa são, na maioria, bastante cretinos).

MARIO AV

Vice-editor de arte da MACMANIA, 26 anos, mountain biker, procura namorada.

da do monitor na parte de trás do Mac. Basta pressioná-la para desligar o Mac.

74 nos novos PowerBooks, a dica para desligar o Mac à força é apertar ⌘-Control-Option-tecla de partida.

75 o Instalador do Mac OS pode ser utilizado para desinstalar coisas. Aperte a tecla Option para fazer o botão Install se transformar em Remove, permitindo que você desinstale qualquer coisa que o Instalador tenha colocado no seu Macintosh.

76 de repente, seu Mac começa a ter problemas para ligar os documentos com seus respectivos programas. Aparecem mensagens dizendo, por exemplo, que o aplicativo que criou o documento não foi encontrado. Programas copiados de disquetes perdem seus ícones e aparecem com ícones genéricos. Está na hora de reconstruir o arquivo do Desktop ou "dar um rebuild" no Desktop. Para isso, basta restartar segurando as teclas ⌘-Option. Se não quiser restartar, você pode dar um Quit no Finder (⌘-Option-Esc) e continuar segurando ⌘-Option até aparecer a janela pedindo a confirmação de que você quer dar o Rebuild.

77 para limpar totalmente um disquete, dê um rebuild nele. Deixe apenas uma pasta vazia no disquete e jogue-o no lixo. Segure as teclas ⌘-Option e insira o disquete novamente. Vai aparecer uma janela perguntando se você quer reconstruir o Desktop do disquete. Clique OK. Depois é só jogar a pasta vazia fora que você terá seu disquete limpinho e pronto para outra.

78 vários programas instalam arquivos no System Folder sem que você nem fique sabendo. Faça uma vistoria periódica na sua pasta Preferences para ver se existe algum item desnecessário dentro dela. Mas atenção: jogue fora apenas aqueles itens que você tem certeza do que se trata. Jogar fora um arquivo Preference de um programa que você usa pode dar muita dor de cabeça.

79 alguma vez você já ficou na dúvida se jogava ou não um documento ou um programinha no lixo? Uma solução é criar no Desktop uma pasta chamada Quase Lixo. Deixe os arquivos de utilidade duvidosa ali, até você realmente precisar de espaço no disco.

80 volta e meia você acaba esbarrando no teclado por engano, enquanto um ícone é selecionado e batizado de *hdgurgwyurgwf* ou coisa pior. Não se assuste, mantenha a calma, aperte Delete até que todas as letras sejam apagadas e clique fora do documento que o nome original volta (ou dê ⌘-Z).

81 para evitar que o Mac fique pedindo um disquete ou CD que você jogou fora, basta apertar ⌘-ponto.

82 existem duas maneiras de copiar disquetes para o HD. Uma é selecionar todos os arquivos no disquete (usando ⌘-A) e arrastá-los para o discão. A segunda maneira é simplesmente arrastar o ícone do disquete para dentro do disco rígido, para criar uma pasta com o nome do disquete e todos os arquivos dentro.

83 bem ao lado direito do drive de disquete do seu Mac existe um buraquinho. Ele serve para tirar você do sufoco, ejetando manualmente o disquete, quando o drive se nega a devolvê-lo. Estique um clipe de papel comum, introduza-o no orifício e empurre firmemente. Tente esse truque apenas em último caso. Antes de tentar aplicá-lo, experimente restartar segurando o botão do mouse.

84 você não precisa necessariamente utilizar o disco interno do seu Mac como disco de Startup. Se você tem um drive externo, SyQuest ou Zip Drive com um System Folder instalado, poderá utilizá-lo se o seu discão for pro espaço ou precisar de reparos urgentes. Para isso, basta ir ao Control Panel Startup Disk, escolher o disco externo e restartar. Se quiser poupar tempo, ligue o Mac segurando ⌘-Option-Shift-Delete. Ele irá ignorar o disco interno e dará a partida direto do segundo.

85 quando seu Mac começa a se comportar estranhamente, o único jeito de fazê-lo voltar ao normal é dar um ZAP na PRAM (pronuncia-se zapinapirrã). Para fazer isso, segure as teclas ⌘-

DICAS DO MAL

Como se vingar ou simplesmente tirar um barato da cara de alguém

• Coloque uma cópia do aplicativo Shut Down que vem com o sistema 7.5 na pasta Startup Items.

• Melhor ainda, grave um som (tipo "tô com sono") com o microfone do Mac e coloque junto com o Shut Down na pasta Startup Items. Coloque um espaço no começo do nome do som para que ele toque primeiro.

• Mude os ícones dos aplicativos (dando Copy e Paste na janela de Get Info) e também seus nomes. Faça o Word virar o Photoshop. Faça um QuickTime de sacanagem virar o folder de "trabalhos".

• Se você tiver um editor de sons (como o SoundEdit 16, da Macromedia), faça um arquivo de som que tenha um minuto de total silêncio e instale como o "alert sound". Toda vez que o Mac der um bip, "travará" por um minuto.

• Se você tiver um editor de QuickTime, faça um filminho que seja uma janela com o título "Erasing Hard Drive" ou coisa parecida e uma barra de progresso. Coloque como Startup Movie.

Tom B.

Todas as dicas foram tiradas do El Grande Mac Hacks Page, `http://www.skidmore.edu/~brunning/machacks.html`, *exceto a última, que é minha mesmo.*

Option-P-R durante o Startup. Isso vai "limpar" a memória PRAM do Mac. Use esse artifício somente em último caso, pois os settings dos Control Panels General Controls, Memory, Date & Time e Mouse serão perdidos nessa operação.

86 se você tem um screen saver como o After Dark ou o Eclipse, você pode evitar um Restart ou Shutdown acidental, daqueles que você muda de idéia um segundo depois de ter dado o comando. Basta correr com o cursor para o canto que ativa o salvador de tela, que ele cancela o comando de desligar o Mac.

BUSCA FRENÉTICA

87 o Mac organiza arquivos em ordem alfabética e não numérica. Isso causa uma certa confusão na hora de numerar arquivos. Por exemplo: o 10 vai ficar depois do 1 e antes do 2. Se você quiser que seus documentos apareçam em ordem numérica, use um espaço (ou um zero) antes dos números de um dígito.

88 para utilizar o velho Find do System 7, segure a tecla Shift ao escolher Find no menu File ou dê ⌘-Shift-F.

89 se você apertar a tecla Option enquanto estiver escolhendo um item no menu pop-up do Find File, um novo minimenu de escolhas adicionais vai aparecer na parte de baixo do menu principal. Tente o Contents para procurar arquivos de texto pelo seu conteúdo.

90 use o Drag & Drop. Arraste o ícone de um disco para cima do Find Items on... para procurar arquivos dentro dele. Arraste um documento para limitar a busca àquele tipo de documento.

91 procure não dar nomes com mais de vinte caracteres para seus arquivos. Apesar do Mac poder reconhecer até 31 caracteres, nomes grandes não aparecem por inteiro nas janelas de Open/Save. Também não é possível colocar dois pontos (:) no nome de um arquivo. O Mac substitui os dois pontos imediatamente por um hífen.

92 quer copiar aquele filminho QuickTime daquele CD-ROM multimídia, mas não consegue achá-lo? Experimente dar um Find no CD procurando por File Type is MooV (assim mesmo, com M e V maiúsculos).

93 use o Find para eliminar cópias repetidas do SimpleText. Vários programas instalam cópias do SimpleText em seu Mac e, quando você menos espera, eles estão atulhando seu disco. Ache os programas repetidos, jogue as cópias no lixo e fique com apenas um.

ESCREVENDO CERTO

94 não confunda reticências com três pontinhos. As reticências são um só caractere, que você digita apertando Option-ponto e vírgula.

95 se por algum motivo você estiver impossibilitado de utilizar o teclado do seu Mac, não se desespere, há uma maneira de digitar textos utilizando apenas o mouse. Abra o Key Caps no menu da maçã e escreva usando o miniteclado. Selecione o texto digitado e escolha Copy no menu Edit. Vá para o programa em que você queria escrever e escolha Paste.

96 um dos erros mais comuns de quem começa a digitar no Mac é confundir o símbolo de polegadas (") com aspas (" "). Para digitar aspas bonitinhas no Mac, você precisa teclar Option-[(abrir aspas) e Option-Shift-[(fechar aspas). Alguns programas, como QuarkXPress, Word e PageMaker, têm uma opção chamada "smart quotes", que converte polegadas em aspas.

97 muitos editores de texto não aceitam o Drag & Drop, uma das funções mais legais do Mac. Mas às vezes você precisa pegar uma frase e salvar em um formato que possa ser aberto por qualquer Mac. Para transformar um trecho de um documento em um text clipping, copie o texto, cole-o no Scrapbook e arraste-o para o Desktop.

98 se você tem algo escrito em um text clipping e precisa inseri-lo em um aplicativo que não aceita drag & drop, abra a janela do clipping, dê Copy e depois dê Paste no programa.

99 para deletar uma nota do Stickies sem fazer aparecer a janela perguntando se você quer ou não salvar a nota, é só clicar no quadradinho no alto, à esquerda, segurando a tecla Control.

100 para conseguir uma lista de tudo o que há dentro de uma pasta, dê ⌘-A para selecionar todos os itens e ⌘-C para copiá-los. Depois, abra um processador de texto e dê ⌘-V. **M**

TESTE: VOCÊ É UM MACMANÍACO?

Some seus pontos e veja o que a MACMANIA prevê para o seu futuro:

0 a 20 – Você acabou de comprar seu Mac, o sistema está em português e você acha que Desktop é uma marca de desentupidor de pia. Não desanime, os maiores anões também começaram pequenos.

21 a 50 – Parabéns! Você acabou de comprar um Mac, mas pelo menos leu o manual. Lembre-se de que ser alfabetizado já é uma grande vantagem comparativa no mercado de trabalho de designers gráficos e consultores de informática. Continue assim.

51 a 80 – Opa! Tá se dando bem. Já pode sair e convidar aquela(e) gatinha(o) para dar uma olhada na sua coleção de Desktop Patterns sem passar vexame.

81 a 99 – Muito bem. Você acaba de entrar para o seleto clube dos cabeções. O próximo passo será montar seu próprio site com todas as suas brilhantes idéias para fazer a Apple derrotar a Microsoft.

100 – Entre imediatamente em contato com a MACMANIA. Estamos precisando de colaboradores com o seu gabarito. Mande um e-mail com seu currículo, cargo desejado e pretensão salarial, attacheado em um applet Java compilado para três plataformas diferentes.

TOMOYUKI HONDA
Redator da MACMANIA, fuçador e japonês.

**Colaboraram Heinar Maracy, Mario AV, Tom B, Carlos Freitas e os Conselhos Editoriais da MACMANIA e do MACINTÓSHICO.*

AS DEZ MAIS PEDIDAS DO APPLELINE

O AppleLine é o serviço de auxílio ao usuário da Apple Brasil. O uso do AppleLine é gratuito apenas nos dois primeiros meses após a primeira ligação do usuário para o serviço. Depois disso, o usuário paga uma taxa de R$ 2,50 por minuto de ligação. O serviço atualmente também é responsável pelo envio de upgrades do Sistema Operacional aos usuários interessados. O System 7.5 ou seu upgrade 2.0 (também conhecido como 7.5.3), por exemplo, custam R$ 49, incluindo envio e postagem.

Na prática, o AppleLine serve muito bem para tirar dúvidas de usuários iniciantes. Macmaníacos mais experientes podem achar as respostas do serviço um tanto incompletas. Pedimos ao AppleLine que nos enviasse as dez principais dúvidas dos usuários de Mac que consultam o serviço. As perguntas e respostas abaixo dão uma idéia do perfil de usuário que utiliza o serviço e do tipo de solução oferecida pelo AppleLine.

O que é processador Risc? E Cisc?
RISC – Reduced Instruction Set Computing. Computadores que possuem essa tecnologia, como os Macs, podem responder a um código de intruções relativamente simples num único ciclo de clock.
CISC – Complex Instruction Set Computing. Refere-se a processadores que operam com uma larga seqüência de códigos de instruções. Nesse tipo de tecnologia, implementada em computadores da linha IBM, envolvem-se seqüências de códigos expandidas para incluir novas intruções.

Qual a versão mais atual do Mac OS? Onde posso adquiri-la? Essa nova versão acabou com o erro 11?
A versão mais nova do System é o 7.5 Update 2.0 revisão 2. Uma das características desse novo sistema é diminuir a incidência dos erros tipo 10 e 11 e alguns bugs dos sistemas anteriores. O upgrade pode ser feito em máquinas que possuam o 7.5 instalado. O Apple Line pode fornecer o 7.5 Update 2.0. São catorze disquetes.

Eu tenho um Quadra com o 7.1 instalado. Posso usar o 7.5.3?
Sim, mas para fazer o upgrade você deve instalar antes o 7.5 e em seguida o 7.5.3. O Apple Line também pode fornecer o 7.5 (sete disquetes).

Não consigo inicializar o meu Performa. Aparece um ícone de Mac triste e não posso reinstalar o sistema.
O Mac triste significa que o equipamento está sem o sistema operacional. Introduza o CD do sistema e reinicialize o equipamento, mantendo pressionadas as teclas ⌘-Option-Shift-Delete para forçar um boot pelo CD. Aparecerá o instalador, daí é só clicar em Restore All Software. Isso pode evitar que se leve o equipamento até uma Assistência Técnica.

Os Macs não vêm configurados para a acentuação na língua portuguesa. Existe alguma extensão que possibilite isso?
Sim, existe o layout de teclado Brasil. Esse arquivo facilita bastante a acentuação na nossa língua. Se você quiser adquirir, o Apple Line poderá enviá-lo. Ocupa apenas um disquete.

Como copiar um disquete para outro disquete tendo somente um drive?
Coloque o disco destino no drive. Entre em File e dê Eject Disk. Ficará um ícone sombreado no Desktop. Introduza o disco que deseja copiar, espere aparecer no Desktop e o arraste sobre o ícone de disquete sombreado. Introduza novamente o disco destino. Será iniciada a cópia.

Como aumentar a quantidade de memória reservada para um aplicativo?
Para aumentar a memória disponível para um aplicativo, localize seu ícone no Hard Disk. Entre em File/Get Info. Aparecerá uma janela com a quantidade sugerida. Aumente o valor de Minimum Size e Preferred Size para o valor sugerido.

É possível aumentar a memória do Mac sem acrescentar mais memória RAM?
Sim. O sistema operacional permite driblar a falta de memória, utilizando o espaço em Hard Disk como se fosse memória. Para habilitá-la, entre no menu da maçã, acione o control panel Memory e clique a opção Virtual Memory On.

O Peforma 6200 aceita upgrade de processador?
Sim, é possivel fazer upgrade para um Performa 6300. Esse equipamento tem um processador PowerPC 603e de 100Mhz.

É possível fazer upgrade de processador em um Performa 630CD?
Sim. Basta instalar a placa Macintosh Processor Upgrade Card. Esta placa contém um processador PowerPC 601. Uma vez instalada, permite a opção de boot como PowerPC ou como 68040/68LC040.

As perguntas e respostas foram fornecidas pelo Apple Line, tel. 0800-129080.

FALE COM O MUNDO DO SEU MAC

Conheça o I-Phone, programa que permite telefonar pela Internet

O programa consagrado pela novela da Globo finalmente é lançado em uma versão para Mac. O Internet Phone, atualmente em versão Beta, roda em praticamente todos os modelos de Power Mac e a versão 68040 estará disponível em breve.
Para quem já se decepcionou com a velocidade de transmissão de programas como o Cu-SeeMe ou NetPhone 123, agora é hora de testar outra invenção milagrosa. Só que dessa vez, uma que funciona.
Mesmo com um GeoPort 14.400 e nossas terríveis linhas telefônicas, é possível conversar com o auxílio do I-Phone. A recepção é tipo rádioamador e o ideal é falar um de cada vez, aceitando o fato de repetir a frase de vez em quando.
Agora, se a idéia for comparar o I-Phone a um telefone comum, esqueça! Apesar de ser uma revolução nas telecomunicações, você vai achá-lo um cocô da rabiola.
Sua única vantagem, que aliás não é pequena, é poder se comunicar com qualquer pessoa no mundo (que tenha o programa e acesso à Internet) pelo preço de uma ligação local, mais a taxa do provedor, ou seja, uma mixaria.
Existe uma outra vantagem que deve ser levada em conta: com o I-Phone você acessa servidores lotados de pessoas dispostas a jogar conversa fora, um verdadeiro cyber-teleamizade. Além disso, pegando o IP Address da pessoa (no campo "Domain"), é possível se conectar com o software Cu-SeeMe para uma seção de vídeoconferência e checar se não há uma *drag-queen* por trás daquela voz rouca e sensual.
Como não poderia deixar de ser, a interface do I-Phone foi inteiramente refeita para se adequar ao público Mac. E não é só isso, diferente dos PCs, os Macs (exceto os PowerBooks) podem usar a opção Full-Duplex para conversar sem se preocupar com drivers ou marca da placa de som. Essa opção permite falar e receber o som ao mesmo tempo, necessitando apenas de outro usuário Full-Duplex do outro lado.
Parecido com os serviços de Chat, com o I-Phone o usuário cria seu próprio canal de conversa, restrito ou não. Mas, por enquanto, não é possível conversar com várias pessoas ao mesmo tempo.
E sobre segurança? Bom, o I-Phone usa um servidor somente para fazer contato entre dois micros, e a partir disso toda a transmissão dos pacotes de som passa a ser efetuada diretamente entre os dois. O que o impede de fazer contato diretamente é que o IP de quem acessa por linha discada (nós, pobres mortais que não temos uma linha dedicada) não é fixo, isto é, ele muda toda vez que nos conectamos. Sendo assim, o servidor é que diz se estamos online e qual o nosso IP no momento.
Comentando com algumas pessoas que nunca usaram o software, duas preocupações vieram à tona. A primeira era em relação à língua inglesa, utilizada por quase todo mundo que se encontra nos servidores de I-

É tudo muito simples. Basta clicar no Call para tagarelar com o mundo todo

Essas animaçõezinhas toscas dão o clima do programa. Que deprê!

DICAS DE USO

O I-Phone é muito fácil de usar. Para quem for usá-lo na primeira vez, ele fará quase tudo automaticamente.
Após a abertura do programa, ele irá se conectar a um dos servidores I-Phone automaticamente. Após a conexão, a janela de Chat Rooms dará um *refresh* também automático, mostrando todos os quartos disponíveis e quantas pessoas fazem parte dele no momento. Depois do *refresh*, o programa se conecta em um dos quartos sobre assuntos gerais.
Você também pode entrar em outros quartos dando um clique duplo em um deles. Os quartos conectados estarão na janela "Joined Chat Rooms". Você poderá se juntar a 10 quartos ao mesmo tempo.
A terceira janela mostrará todos os usuários do quarto selecionado. Clicando em um usuário você verá informações do mesmo e apertando o botão "Call" já estará ligando pra ele.
Todas essas funções automáticas podem ser desligadas no menu Options. Uma boa dica: desligue as opções de *refresh* automático para diminuir a passagem de dados entre o servidor. Você pode também desligar a função "Automatic Join General" para escolher em qual canal deseja entrar. Os canais sobre assuntos gerais estão sempre lotados de pessoas, o que leva algum tempo na hora de mostrar todos seus usuários.
No quadro principal, o "Vocaltec Internet Phone", existe um box chamado "Call Center" que mostra todos as pessoas com quem você já falou. Através de um simples clique duplo é possível fazer uma ligação para alguém.
Para responder a uma ligação é só apertar o botão "Answer". Para desligar, use o botão "Hang Up".

Marcelo Tas, Marco Maciel, Marina Lima, Maurício Kubrusly, Max Gonçalves

Alô, alô, responde...

Phone. Don't worry, baby. Se você não falar nada de inglês, o I-Phone pode ser uma boa maneira de aprender. Além disso, brasileiro e corinthiano são umas pragas (graças a Deus) e é possível encontrar uma porção deles no servidor da Vocaltec.

A segunda preocupação me pareceu mais comum: a falta de um microfone no micro. Não se preocupe, neném. Brasileiro, além de praga, sempre dá um jeitinho em tudo. Pegue o fone de ouvido do WalkMan de sua irmãzinha e coloque na entrada do microfone do Mac. Não é perfeito, mas se a quantidade de cera deixada pelo ouvido não for grande ele irá solucionar seu problema.

Outra dica: sempre teste o microfone antes no control panel Sound. Grave alguma coisa pra ver se o volume não está muito alto ou muito baixo. Outro erro comum é falar com a boca no microfone ou ficar berrando.

O I-Phone não roda se a memória virtual ou algum duplicador de memória, como o RAMDoubler, estiver ativado. Também é recomendado que se desligue tudo o que possa "roubar" velocidade ou permanecer ativo no background, como Auto-Doubler, Control Strips e antivírus.

Oh, oh! Desculpe, foi engano

A versão Beta ainda possui alguns defeitos: é preciso colocar um *nickname* com menos de dez caracteres e estar conectado na Net antes de abrir o programa. Alguns Macs 6200 necessitam que a extensão do modem esteja desligada e Macs 5200 exigem a opção "*automatic activation*". O I-Phone também conflita com outras extensões, como as do modem Global Village.

Os problemas deverão ser resolvidos na versão final, mas no site da Vocaltec já estão disponíveis help, endereços de participantes e outras dicas sobre o programa. http://www.vocaltec.com **M**

RICARDO REIS CAVALLINI
Consultor de computação gráfica nas áreas de DTP e Interactivity
http://www.impex.com/cavallini
ricardo_cavallini@caps.com.br

DANDO BANHO NO MAC

O sol e a poeira podem fazer mal aos seus cabelos... e ao seu Mac também

Nada é mais constrangedor que um Mac velho e amarelado. Você pode ter um Power Mac superenvenenado mas, se ele está cheios de manchas e poeira, não vai impressionar ninguém. Uma limpezinha de vez em quando é algo fácil de fazer, pode deixar seu Macintosh mais bonito e aumentar seu valor na hora em que você quiser passá-lo para frente.

Alguns utensílios e produtos de limpeza domésticos podem servir para você limpar um Mac, mas nem todos. Não é uma boa idéia tentar utilizar um aspirador de pó para limpar equipamento eletrônico. Em vez disso, você precisa de um aspirador especial, vendido em lojas de informática. Muitas toalhas de papel ou pano são adequadas para limpar equipamentos de computação. O ideal é escolher uma que não deixe fibras ou fiapos no seu micro.

MOUSE

Nada mais irritante que arrastar o mouse e ver que o cursor não consegue acompanhar seu movimento. Isso é um clássico sintoma de mouse sujo.

Para limpá-lo, use um produto para limpeza de cabeça de gravador de fita, encontrado em lojas de áudio. Desligue o Macintosh e desconecte o mouse. Para remover a tampa do mouse que mantém a esfera no lugar, basta girá-la no sentido anti-horário.

Com um palito de fósforo, retire as caquinhas pretas que grudam nas três rodinhas que entram em contato com a bola. Depois mergulhe um cotonete no limpador de cabeçote e esfregue nos contatos da bola até que eles fiquem totalmente limpos. Limpe a própria esfera com a mesma solução e água e seque com um pano. Uma boa idéia é trocar seu mouse pad periodicamente. Um mouse pad velho e ensebado é o pior inimigo do mouse.

MONITOR

Primeiro, desligue o monitor. Espalhe uma pequena quantidade de limpador de vidro em um pano macio, nunca diretamente na tela. Passe o pano sobre a tela. Finalmente, esfregue na tela um pano seco. Limpe as partes de plástico do monitor com álcool.

TECLADO

Para uma limpeza simples, um paninho ou toalha de papel embebida em um pouco de álcool isopropílico. Limpadores comuns fazem um bom trabalho. Para fazer uma limpeza mais completa, a coisa complica. Você precisará desmontar o teclado, uma tarefa que é melhor ser delegada a uma assistência técnica.

Os teclados Apple Design Keyboard, que acompanham os Performas, são os mais fáceis de ser desmontados, precisando apenas de uma chave Philips. Desmonte o teclado, retire todas as teclas e use jato de ar comprimido ou um aspirador especial para limpar toda a sujeira. Finalmente, se você espirrou café ou guaraná sobre o teclado, siga os conselhos do Big, macmaníaco histórico que uma vez teve esse infortúnio. Limpe com água morna e uma toalha macia e depois pendure as peças no varal para secar. Use álcool isopropílico em qualquer resto de manchas.

DRIVE DE DISQUETE

É melhor não limpar. Várias companhias vendem kits de limpeza de drive de disquete que nada mais são do que um disco e alguns limpadores. São quase tão inúteis quanto os kits de limpeza de CD vendidos em lojas de áudio. Se você é do tipo Howard Hughes e tem pesadelos com a poeira se acumulando em seu drive, utilize o kit da 3M.

CPU

Não é aconselhável limpar seu Mac por dentro. Usuários mais experientes utilizam latas de ar comprimido para tirar a poeira e só. Se uma catástrofe acontecer e algo líquido escorrer para dentro de sua CPU, reze para que ele não atinja a placa-mãe ou algum componente sensível. Desplugue o Mac e deixe por uma hora. É essencial dar tempo a todas as peças do Mac para descarregar, já que você limpará com água. Desmonte o Mac e então limpe com água morna. Use uma escova de dentes macia para limpar tudo que não está molhado. Deixe o ar secar por um par de dias (nem pense em usar um secador de cabelos) e então monte o Mac. Se não funcionar, corra para a assistência técnica mais próxima. M

por Carlos Witte

SOFTWARES DE DTP CAMINHAM PARA A WEB

Programas de paginação já convertem seus arquivos para HTML

Mal aprendeu HTML e já vieram com novas extensões de HTML 2.0. Quando finalmente arranjou um tempinho para ver quais as vantagens incorporadas à segunda versão, descobriu que não só já havia o HTML 3.0, como a imprensa já anunciava a versão 3.02. Mas claro que "só" isso não basta. Se você quer ser um bom designer de *homepage*, é preciso saber VRML (Virtual Reality Modeling Language) e Java também. E é claro que quando aprender todos esses, vão existir o ActiveX, VRML 2.0 e mais uma montanha de novos padrões a ser explorados em suas *homepages*.

É assim que vivem atualmente muitos profissionais de DTP que, por vontade própria ou exigências de mercado, acabaram mergulhando de cabeça na Internet, ou precisamente na World Wide Web, passando a atuar na área de Web Publishing.

Entretanto, existe essa tênue fronteira entre DTP, multimídia e World Wide Web... Afinal, de uma maneira ou de outra, tudo é publishing. E à medida que o tempo vai passando, a integração entre essas três áreas e suas ferramentas vai aumentando; até que num futuro muito próximo, o HTML será o formato padrão de arquivo de texto nos processadores de texto e nos sistemas operacionais como o "Windows 97". A Apple deverá seguir o mesmo caminho com o Cyberdog e o OpenDoc. Aumentando a integração com a multimídia, *plug-ins* como o Shockwave permitem que você veja arquivos de FreeHand, Director e Authorware pela Web, através do Netscape Navigator. Isso quer dizer que muito breve você não precisará escrever uma única linha de código sequer para fazer sua *home page*. E mais, poderá continuar usando os softwares que sempre usou: PageMaker, QuarkXPress etc. Não que o HTML em si seja difícil, mas para o designer é bem melhor concentrar sua energia na parte criativa e não em códigos de programação.

Nesta matéria vamos falar sobre os principais softwares de editoração no mercado e sua integração com a Web.

ADOBE PAGEMAKER 6.0

Depois que passou às mãos da Adobe, o PageMaker recobrou as energias e voltou a atuar firmemente no mercado de Desktop Publishing, trazendo inovações nas medidas das necessidades atuais e de acordo com o objetivo principal da Adobe: enfoque na mídia eletrônica. Hoje o PageMaker é uma ferramenta de criação multimídia (com o Adobe Screen Ready), de documentação eletrônica (com o Adobe Acrobat) e de criação de páginas Web (com o HTML Author plug-in).

O HTML Author é o *plug-in* que permite que se exporte páginas criadas em PageMaker para o formato HTML, de modo a ser lido por um *browser* como o Netscape. Entretanto, não espere que suas criações mais malucas sejam exportadas sem problemas para esse formato. Muitíssimo pelo contrário. O próprio manual do PageMaker recomenda que se criem páginas com as limitações do HTML em mente. São várias, tais como:

• **Fontes:** em documentos na Web, apenas um tipo de fonte é permitido. A fonte padrão é a Times. O usuário pode até mudar isso em seu próprio *browser*, mas no que concerne ao designer, será necessário obedecer aos padrões de tipo, tamanho e formatação de parágrafos já definidos nos padrões HTML.

• **Gráficos:** formatos GIF e JPEG. O PageMaker vai exportar os seus gráficos como um *link*. Se não estiverem em um padrão compatível, o *browser* não conseguirá mostrá-los na tela. Em nossos testes, o HTML Author apresentou problemas com gráficos JPEG exportados pelo Photoshop. A recomendação é usar um *plug-in* da Adobe para o Photoshop, chamado GIF89a, que exporta arquivos do Photoshop em formato GIF, conservando transparências e gerando paletes especiais. Disponível gratuitamente no site da Adobe, www.adobe.com

• **Elementos gráficos:** o PageMaker exporta linhas horizontais sem problemas para o Netscape. Elas são mostradas como aquelas linhas em baixo relevo, geralmente usadas como divisão entre tópicos. Entretanto, linhas verticais apresentam problemas. O mesmo acontece com outros elementos não reconhecíveis pelo *browser*.

Figura 1: O PageMaker 6.0 permite converter apenas páginas bem simples

Criar um documento HTML no PageMaker é bastante simples. Um exemplo ajudará a mostrar como a página pode ser criada. Você diagrama a página utilizando as ferramentas normais que o PM6 proporciona. Veja a figura 1. Com a página pronta, selecione o HTML Author pelo menu Utilities: PageMaker Plug-ins (veja a figura 2). A primeira coisa que o Author checa

Figura 2: O HTML Author converte os estilos do PM6 para o formato HTML

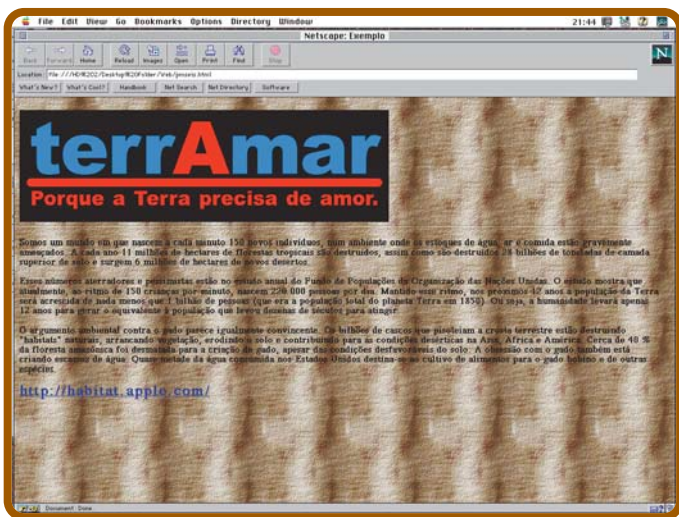



Figura 3: Alguns padrões se perdem quando a página é aberta no browser

são possíveis erros na composição do documento, tal como os formatos dos *links* etc. A partir daí, pode-se selecionar as páginas e *Stories* que farão parte do documento HTML final. Os *links* e âncoras (*links* que levam para outros elementos dentro da mesma página) também podem ser editados. Seleciona-se o pedaço de texto que servirá como o *link* de hipertexto com a ferramenta texto do PageMaker. Depois, no HTML Author aplica-se o tipo de *link* (FTP, HTTP etc.) e para o endereço aonde se quer chegar (no exemplo, o http://habitat.apple.com). Ao ativar o HTML Author pela primeira vez, a janela Styles ganha novos formatos correspondentes ao padrões de HTML.
O plug-in permite até que se selecione uma figura para fundo da página (background). Em nosso exemplo, foi utilizado um Desktop Pattern de 128 x 128 pixels, exportado em formato GIF pelo Photoshop. O resultado está na figura 3, aberta no Netscape. Note que, diferente do original no PageMaker, a formatação ao centro de alguns elementos foi perdida.
A grande vantagem do PageMaker, no aspecto de integração Internet, é que, ao contrário do QuarkXPress, o *plug-in* é gratuito – vem incorporado ao pacote de *plug-ins* que acompanha o PageMaker.

QUARKXPRESS 3.32

No QuarkXPress existe uma XTension (versão Quark dos *"Plug-ins"* da Adobe) chamada BeyondPress, da Astrobyte (www.astrobyte.com), que adiciona a capacidade de gerar documentos HTML a partir do Quark. A extensão é nativa para Power Macintosh e 68K e requer o QuarkXPress 3.3 ou versões posteriores. A empresa permite o download de um demo que é 100% funcional por trinta dias. Ele acrescenta a palavra "Demo" em todos os documentos HTML feitos nessa versão.

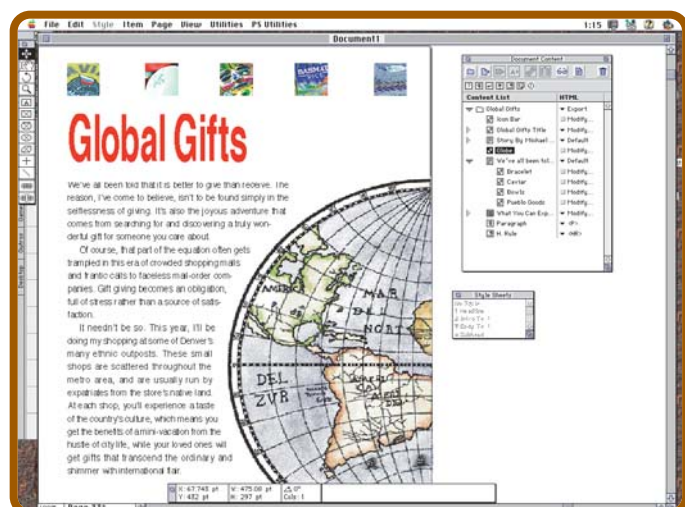



Figura 4: O BeyondPress é uma boa ferramenta mas tem um custo extra

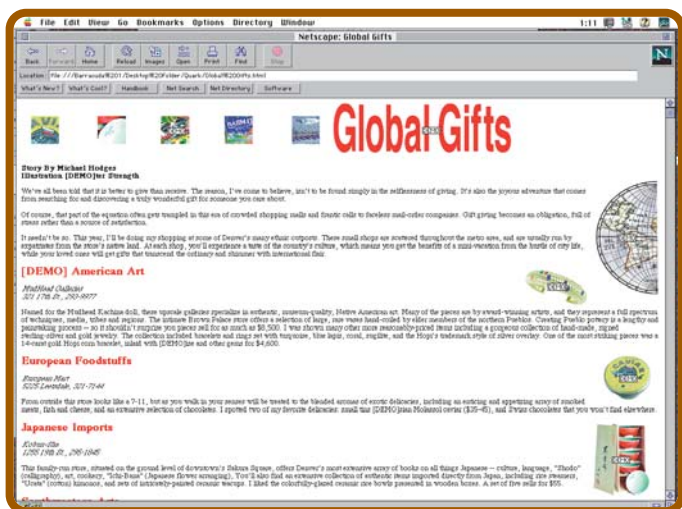



Figura 5: Depois da conversão, ainda é preciso dar um tapa na diagramação

Provavelmente por ser um produto comercial, é mais poderoso que o *plug-in* do PageMaker. Ele permite um controle melhor da versão final de sua página em HTML. Veja nas figuras 4 e 5 como um documento no Quark pode se tornar uma página na web.

O BeyondPress traz muito mais recursos que o *plug-in* do PageMaker. Além de tudo o que o HTML Author faz, ele também exporta imagens para os formatos GIF e JPEG com controle de qualidade (inclusive Progressive JPEG), converte textos com estilo em imagens, acrescenta *anti-aliasing* às imagens, cria tabelas, paletes de cores e muito mais.

A interface dessa XTension com o usuário é feita através de um *toolbox* flutuante, onde você controla toda a composição dos elementos no documento a ser convertido para HTML. Nesse ponto, o BeyondPress também é melhor que o HTML Author do PageMaker, pois permite editar o documento no Quark ao mesmo tempo em que mantém a janela dessa XTension na tela. No PageMaker é necessário chamar o *plug-in* a cada operação ou selecionar Cancel para retornar à edição.

ADOBE FRAMEMAKER 5.1

O FrameMaker é um software pesado, imenso, porém muito potente. É geralmente usado para a composição de manuais técnicos e também famoso no ambiente UNIX, devido às suas excelentes ferramentas de importação. Em recentes anúncios da Frame, a empresa clamava o uso do FrameMaker na confecção de manuais técnicos de companhias aéreas. O Frame também possui filtros que dão inveja aos concorrentes, tais como importação direta no Macintosh de arquivos CorelDraw (.CDR) do PC.

O FrameMaker é pouco conhecido, principalmente no Brasil. Agora deverá popularizar-se um pouco mais, já que foi adquirido pela Adobe. A versão que recebemos – o upgrade para FrameMaker 5.1 – já trazia inclusive dicionário em português, uma bênção para usuários brasileiros.

Também como seus concorrentes, o FrameMaker usa um *plug-in* chamado HoTaMaLe para converter seus documentos para HTML. Também sem maiores segredos, para converter sua página basta selecionar Save As HTML pelo menu File. O software mapeia automaticamente seu *layout* para Tags HTML. Ou, como o PageMaker, permite que você crie estilos já baseados nos Tags para obter maior controle do produto final.

Quem conhece o FrameMaker sabe que ele possui um excelente editor de tabelas. O mesmo é verdade para a World Wide Web. O Frame converte tudo para tabelas HTML automaticamente. Links criados nos documentos, tais como referências e índices, também são convertidos como links de hipertexto.

Um outro recurso para criar páginas Web com o FrameMaker é o WebWorks HTML Lite, um software desenhado para trabalhar em conjunto com o FrameMaker na criação de documentos hipertexto e páginas Web. Ele também se integra muito bem com o excelente editor de equações que este software possui, permitindo exportar equações para a Web com fundo transparente.

O *approach* do FrameMaker na criação de páginas Web parece ser um pouco diferente do PageMaker e do QuarkXPress. Não é tão poderoso na exportação de *layout* quanto o BeyondPress e talvez nem tão simples quanto o HTML Author. Entretanto, parece ser a ferramenta ideal para quem deseja disponibilizar os manuais de seus produtos *online* em vez de imprimi-los – uma moda que está pegando lá fora.

CONCLUSÃO

Enfim, qual o melhor de todos? Isso vai depender do seu tipo de trabalho. Talvez o maior benefício geral seja proporcionado pelo BeyondPress, pelo menos para quem quer ter um editor HTML poderoso e quer ao mesmo tempo continuar trabalhando com as ferramentas do dia a dia que já conhece, no caso o QuarkXPress.

Se o caso é a necessidade eventual de exportar algum conteúdo para o cliente em HTML, o HTML Author que vem embutido de graça nos *plug-ins* do PageMaker é uma boa solução. Não tem o poder necessário para criar páginas WWW fantásticas como as que se vê por aí, você precisará recorrer muito ao Photoshop para editar seus GIFs e aplicar *anti-aliasing*, mas no geral é suficiente para publicar páginas simples, porém bonitas e bem organizadas.

Já o Frame continua sendo o ideal para a área técnica. Manuais podem ser maravilhosamente publicados na Web. Porém, apesar de também portar-se muito bem em qualquer outro terreno da diagramação, é um software um pouco mais complicado (precisa ver o tamanho do manual...), onde talvez não valha o tempo necessário ao aprendizado se for utilizado para criar HTML. Nesse caso seria melhor pular direto para o PageMill.

O Adobe PageMill 2.0 chegará em breve com várias de suas limitações eliminadas e uma série de novos recursos. Outras empresas, como Claris e Macromedia, vão lançar em breve programas semelhantes. Com programas baratos e de fácil aprendizado no mercado, ficará difícil justificar o uso de um PageMaker ou um Quark se for apenas compor páginas WWW.

Esses *plug-ins* todos anunciam uma transição. Ou, melhor dizendo, a semente da integração total entre DTP e Internet. Os problemas atuais ocorrem menos por causa dos softwares do que pelas limitações do HTML.

De qualquer forma, o conhecimento de pelo menos um pouco da linguagem HTML se faz necessário para a criação de páginas Web dignas de atenção e para eventuais correções de erros na hora da exportação.

E assim caminhamos, caro amigo do DTP. Cada vez mais a se aprender e cada vez menos tempo para fazê-lo. Cada vez mais competição e menos horas de sono. Ou você nunca se perguntou por que a maioria das fotos em propagandas de computador traz uma xícara de café ao lado do micro? M

CARLOS EDUARDO WITTE
Consultor na área de computação gráfica. witte@alphanet.com.br

ONDE ENCONTRAR:

Multisoluções: (011) 816-6355 - *PageMaker* (R$ 885)
MacWarium: (0800) 31-3133 - *QuarkXPress* (R$ 1.199)
Principia: (011) 3068-8555 - *FrameMaker* (R$ 895)
BeyondPress: www.astrobyte.com
Adobe: www.adobe.com

AVALANCHE DE PRÊMIOS

A MACMANIA DEU MAIS UM MAC NA FENASOFT

Foram seis dias de guerra. A MACMANIA e a Apple apostaram em grandes estandes, telões, shows, sorteios e promoções para atrair a atenção do público. O tema do filme Missão Impossível tocou sem parar. A revista, como sempre, foi o ponto de encontro das pessoas que só querem saber da maçã. No bunker da MACMANIA, um mapa indicava todos os estandes onde havia algum produto compatível com Macintosh sendo vendido. Quem chegou com dúvida não ficou sem resposta. Conselheiros e o pessoal da redação estavam a postos para esclarecer as perguntas mais cabeludas. Atores da Globo, clones do Falcão, Drag Queens, palhaços com pernas-de-pau e até o próprio Elvis compareceram para animar a equipe de vendas. Antes do sorteio, membros das duas equipes se juntaram num show que parou a feira. Fazendo jus ao nome, a banda Plug & Play chegou, subiu ao palco e tocou de improviso, num belo espetáculo de compatibilidade e facilidade de uso. Depois, executivos das empresas patrocionadoras retiraram da urna os nomes dos ganhadores do Grande Sorteio da MACMANIA. Coube ao presidente da Apple, Sidney Brandão, sortear o Performa 5215 para o felizardo assinante da mais agitada revista de Macintosh do Brasil. Ano que vem tem mais.

O sortudo

O estande lotado

Os prêmios

O sorteio

A equipe

A banda

O Gazolla

Vinicius M. Cassares/São Paulo/SP – "Performa 5215" - Apple Computer Brasil
Moacir de Almeida Lima/São Paulo/SP – "Zip Drive" - Controle Informática
Roberto Fonseca Oliveira/São Paulo/SP – "Extreme 3D" - MasterDix
Ralph Luís Lopes Peixoto/Rio de Janeiro/RJ – CD-ROM "Virtual Valerie 2"- Tomorrow
Ion Willer dos Santos/Belo Horizonte/MG – "Mouse" - MacALLY
Lizandro Chrestenzen/Curitiba/PR – "Teclado" - MacALLY
Ricardo V. Soares/São Paulo/SP – "Joystick" - MacALLY
Sylvio Mendes Pinheiro/São Paulo/SP – "Page Mill" - Adobe
Cálcido Silva/São Paulo/SP – "Norton Utilities" - Symantec
Marcelo Pregnolitto/Campinas/SP – "Suitcase" - Symantec
Sidnei Alberto Hack/Jaraguá do Sul/SC – "SAM" - Symantec
Cesar Takaoka/São Paulo/SP – "Corel CD Creator" - Corel
Marco A. Gebhard/São Paulo/SP – CD-ROM "Pin ups" - Corel
Shoiti Ueda/São Paulo/SP – "Corel Gallery 2" - Corel
Liceu Noroeste/Bauru/SP – CD-ROM "Pandora's Box" - Corel
Acqua Estúdio Gráfico/São Paulo/SP – CD-ROM "Turn Around Turtle" - Corel
Benizio Lázaro/Cariacica/ES – CD-ROM do "Elvis Presley" - Brasoft
Clecio Bachini/São Paulo/SP – CD-ROM "As Origens do Homem" - MagnaHome
Jaques Mayk de Almeida/Santo André/SP – CD-ROM "Quebra-cabeça" - MagnaHome
Mario Martin de Toledo Sader/São Paulo/SP – CD-ROM "Dracula's Secret" - MagnaHome
Edil Tadeu Pereira França/Itapevi/SP – CD-ROM "Voodoo-Lounge Rolling Stones" - Brasoft
D'Jalma Novaes Corrêa/Rio de Janeiro/RJ – "Kit Folha de S Paulo" - Tomorrow

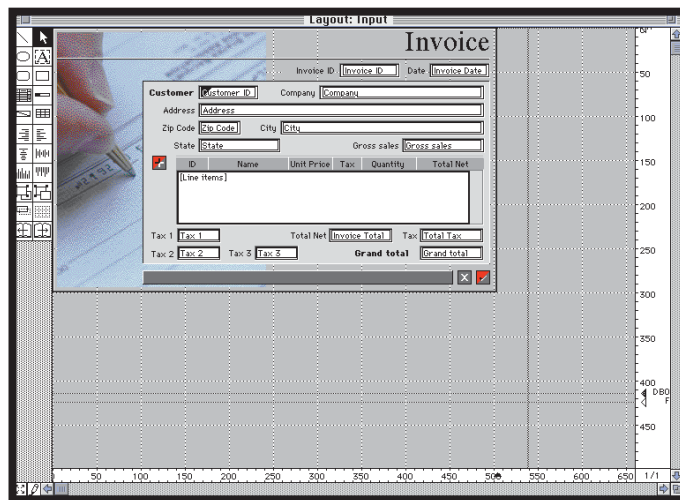
ORGANIZE-SE COM O MACINTOSH

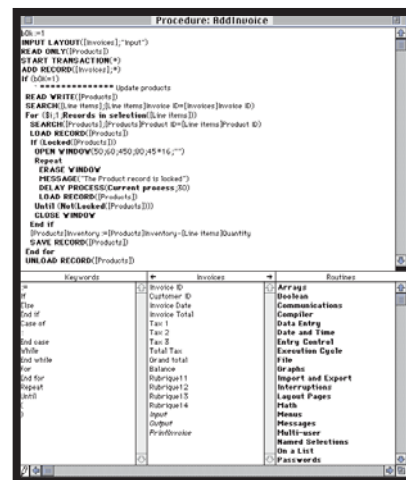
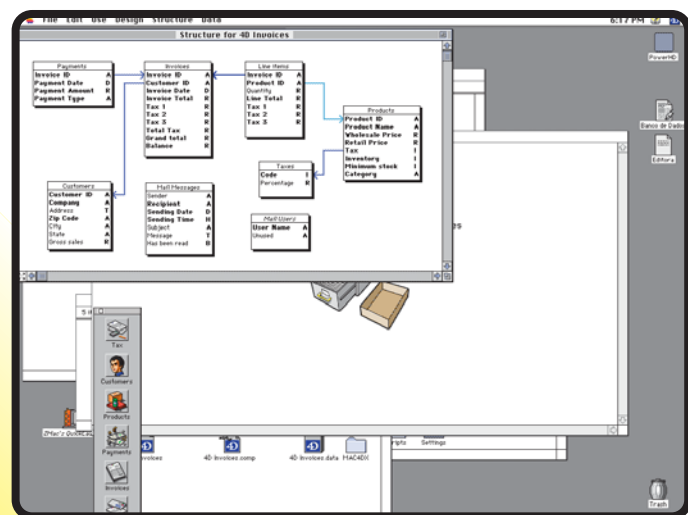
Conheça os principais bancos de dados para o Macintosh

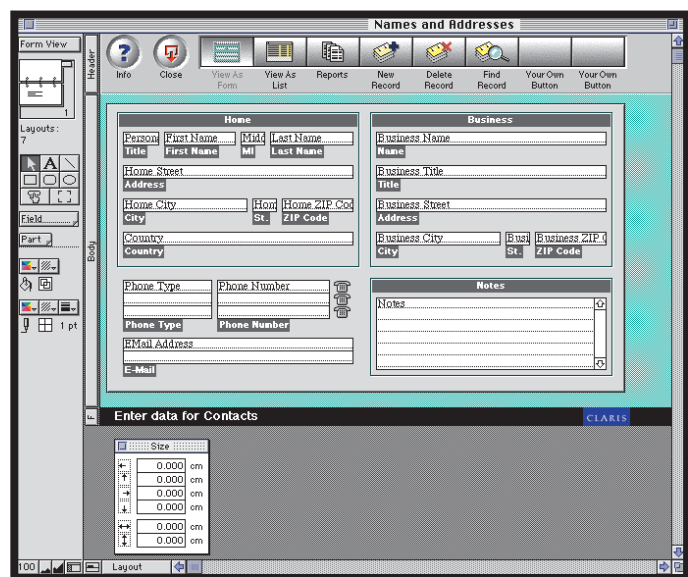
Por mais que consultores, desenvolvedores de software e a própria Apple tentem derrubá-lo, existe um mito sobre o Macintosh que custa a cair: o de que o Mac não é um bom computador para se organizar uma empresa ou gerenciar um banco de dados.
Existem várias opções de banco de dados para Macintosh no mercado. Nesta matéria vamos falar dos dois programas mais populares nessa área: o FileMaker Pro e o 4th Dimension.
Qual é melhor? Qual é pior? Nenhum dos dois é melhor ou pior, ambos são muito bons, só que têm usos diferentes. Costumo brincar que o 4D deixa o cliente nervoso no começo e o FileMaker, no fim. Por quê? Pelo fato de que o 4D demora muito mais para criar coisas básicas, enquanto o FileMaker, no fim do projeto, quando o cliente começa a inventar modas, fica limitado.
Vamos deixar a brincadeira de lado e dar a ficha de cada um:

4TH DIMENSION

O 4D, *fourdí* como é chamado, é um software desenvolvido pelo francês Laurent Rebardieu na ACI. Foi criado nos primórdios do Mac, sendo o primeiro programa no gênero para a plataforma. Atualmente ele tem versão para as plataformas Windows também (95, NT, 3.1).
A família 4th Dimension é composta pelos seguintes produtos: 4th Dimension, 4D Server, 4D Backup, 4D Insider, 4D Write, 4D Calc, 4D Draw, 4D Compiler, 4D SDK (4th Dimension, 4D Insider e 4D Compiler juntos), 4D First, 4D Open e 4D Remote.
Como você viu, a família é grande, mas esses são só os produtos desenvolvidos pela ACI. Além deles, existem inúmeras empresas, como a Fore-Sight, especializadas em desenvolver bibliotecas para ser usadas com 4D.
O ponto alto da interface intuitiva do 4D é a janela *Structure*, onde ficam todos os arquivos que você vai usar no seu projeto.
Nesse janela ficam as relações, que são muito simples de ser criadas. Basta clicar no campo de um arquivo e arrastar o mouse até o campo do outro arquivo para criar uma relação entre eles. O 4D desenha uma linha mostrando a relação entre os campos do arquivo. Quer criar um campo novo? Clique na área em branco de arquivo já criado. Simples e rápido.
Quando você vai criar um layout para um arquivo, ele abre uma janela oferecendo algumas opções de layout de ficha e lista. Também permite escolher a ordem dos campos, o nome do layout, o tamanho dos campos, os campos dos arquivos relacionados, tudo em uma tela. Depois disso feito, você cai em uma janela semelhante à de um programa de desenho vetorial (lembra muito o MacDraw), com ferramentas para criar tabelas, botões, check boxes, pop-up menus etc.
No modo User você trabalha em um ambiente já montado do 4th Dimension, ou seja, trabalha como um usuário de um programa pronto. No modo Runtime você pode desenvolver um ambiente totalmente customizado, com menus próprios, paletes, várias janelas ao mesmo tempo, criando um programa completo. Se não fosse pelo logo do 4th Dimension que aparece na abertura, o usuário nem saberia que estava no 4th Dimension.

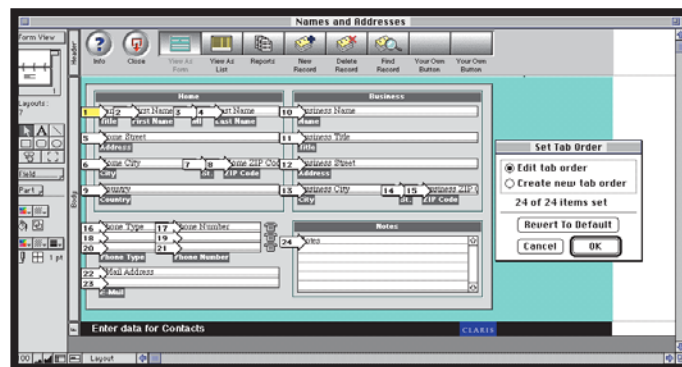
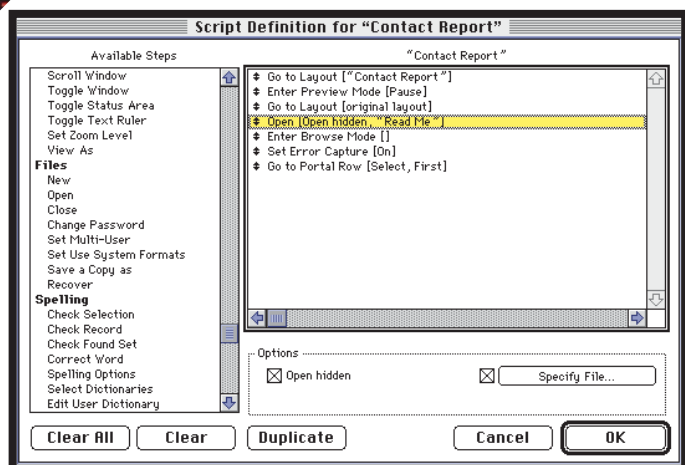
A tela Structure do 4D

Editor de layouts do 4th Dimension

Na parte de programação, o 4D possui uma linguagem riquíssima, que permite que você faça tudo que a sua imaginação e capacidade permitirem. Possui comandos de loop (repeat until, while), comandos de decisão (if.. else, case), comandos para dar saída no formato que você quiser (C, Pascal etc.). Permite o uso de ponteiros, como em C, criação de *arrays*, variáveis globais etc. Tudo co-

A linguagem de programação do 4D

mo uma linguagem de programação de verdade. E com o 4D Compiler, você pode compilar o seu código, deixando o programa duas ou até três vezes mais rápido.

Com o modo de acesso remoto, você opera o seu banco de dados a distância, como se estivesse no escritório, somente um pouco mais lento.

Editor de layouts do FileMaker

O 4th Dimension SDK é vendido no Brasil pelo catálogo MacWarium, por R$ 3.999, mais impostos. Com essa versão é possível desenvolver bancos de dados Runtime, que não exigem que o cliente tenha o programa para rodá-los. Não encontramos à venda no Brasil as versões monousuário (US$ 399 nos EUA) e 4D First (US$ 99).

FILEMAKER PRO

Comprado pela Claris em 88 da Nashoba Systems, este programa é uma mão na roda. Em uma recente palestra sobre FileMaker, eu ouvi a seguinte frase: "Para mexer no FileMaker não é preciso saber programar". Concordo que qualquer usuário de Mac mais esperto, se pegar

Como acertar a ordem dos campos no FileMaker

O Editor de scripts do FileMaker

o FileMaker, consegue criar bancos que quebram um belo galho. Mas se você souber programar, ele se torna uma ferramenta poderosíssima. Os arquivos de projeto no FileMaker são separados, cada um representado por um ícone no Finder. Para criar campos no FileMaker, você utiliza o comando *Define Fields...* Para criar relações, você usa um comando chamado *Define Relationships...*

O FileMaker possui quatro modos de operação: *Browser* (entrada de dados), *Find* (procura), *Layout* (diagramação) e *Preview* (visualização). Sua interface é muito amigável, qualquer usuário, logo no começo, se sente à vontade para criar o seu banco de dados. Os campos de texto do FileMaker permitem que você coloque estilos, tamanhos e fontes diferentes para um mesmo texto. Inclusive cores diferentes para um destaque maior.

A palete Size exibe os tamanhos e as posições dos objetos em polegadas. Ao clicar na palavra polegadas, o FileMaker passa essas medidas para centímetro. Clique mais uma vez, ele passa para pixels.

O modo de definir qual será a ordem de entrada nos campos também é muito intuitivo. Você pode clicar campo a campo para estabelecer a ordem do Tab, ou editar os números de ordem de cada campo.

Os scripts também são bem pragmáticos. Quando você escolhe alguma opção da lista de comandos disponíveis, ele mostra todos os parâmetros que o comando precisa com suas respectivas opções.

QUANDO USAR UM OU OUTRO

O FileMaker geralmente é recomendado para controles pequenos e simples, pois com ele você faz algo rápido que, se não gosta, pode mudar ou simplesmente deixar de usar. O 4D é ideal para projetos maiores, com uma necessidade maior de customização, que será usado por pessoas que nunca mexeram num computador.

O 4D realmente precisa de pessoas especializadas para criar os bancos de dados, já o FileMaker permite que qualquer um crie. Exemplo? Flavia Moraes, uma das mais conceituadas diretoras de filmes de pro-

paganda do Brasil, cria qualquer coisa no FileMaker que ela precise. Mas, para criar um sistema que controle toda a sua produtora em diversas localidades, chamou uma empresa de consultoria para fazer o trabalho em 4th Dimension.

Qual o programa ideal para dar saída em notas fiscais? O FileMaker, sem dúvida alguma.

Com ele, em dois dias você já vai estar imprimindo suas notas direto do Mac. Mas, se você precisa de um sistema para tirar pedidos, controlar estoque, emitir nota fiscal, fluxo de caixa, controle de contas correntes, controle da comissão dos vendedores, emitir ordens de compra e relatórios diversos, a coisa é diferente. O FileMaker até serviria, mas o 4th Dimension dá conta do recado e faz o tempo final de desenvolvimento ser menor.

Além disso, em casos onde o desenvolvimento é feito em FileMaker, o cliente pode receber um treinamento para ele mesmo fazer alterações no software, como criar novos relatórios, por exemplo, sem ter que chamar uma pessoa especializada para a tarefa. Em 4th Dimension isso também é possível, mas o cliente vai ter que aprender tantos conceitos, ainda não conhecidos por ele, que vale mais a pena ele chamar pessoal especializado para isso.

CONCLUSÃO

Por que usar um programa de banco de dados no Macintosh, ao invés, de usar um PC na administração de uma empresa? Simples, pela facilidade de uso do Macintosh. O Macintosh é um computador muito mais fácil de ser usado, e com isso a tarefa de administrar uma empresa fica muito mais fácil. Várias empresas no Brasil estão começando a perceber isso agora.

Além da economia em treinamento de pessoal para aprender a usar o micro, os próprios programas de banco de dados do Mac são mais intuitivos que os de PC. O FileMaker dá de dez em facilidade de uso no Microsoft Access, oferecendo o mesmo poder ao usuário. Alguns tentam comparar o 4th Dimension com o FoxPro. Outra besteira, pois o 4D é realmente um programa cliente/servidor, com todos os recursos oferecidos por um programa dessa classe.

E o fato desses programas serem multiplataforma (por algum motivo, a Microsoft nunca fez uma versão do Acces para Mac), permite que um mesmo programa feito em Macintosh possa rodar perfeitamente em PCs. Ou melhor ainda, em redes mistas! M

RICARDO TANNUS

Conselheiro editorial da MACMANIA, diretor da Esferas Software, empresa especializada em desenvolvimento para plataforma Mac

ONDE ENCONTRAR:
FileMaker Pro 3.0 (R$ 379)
Pars: (021) 552-9442
4th Dimension SDK (R$3.999)
MacWarium: (0800) 31-3133

MULTIMÍDIA IN A BOX

Pacote da Macromedia é o canivete suíço dos produtores de multimídia

Com os novos lançamentos de softwares e os eventos mundiais, a Macromedia se firma no mercado como a maior empresa de produtos para multimídia. Recentemente, em São Paulo, tivemos um desses eventos (apoiado pela MACMANIA) lançando os pacotes da Macromedia, entre eles o Director Studio, o FreeHand Graphic Studio e o Authorware Studio. Grandes pacotes vermelhos com vários softwares e cheios de CDs deixaram todos os soft-fanáticos da platéia babando para ganhar os seus no sorteio no final das palestras. Mas os produtores de multimídia não ficaram tão desejosos só pela caixa: o motivo principal é que cada um desses pacotes traz uma solução ideal para cada cliente. Todo mundo já sabe que para produzir multimídia são necessários vários softs em conjunto. Muitas vezes a ligação entre esses softwares não é imediata. Justamente por isso a Macromedia decidiu lançar um Studio com um soft para cada área de criação. Além de mais barato do que comprar os programas separadamente, é possível criar uma compatibilidade muito maior entre os arquivos gerados por um soft da mesma empresa. O pacote todo é permeado por uma tecnologia de *plug-ins* (extras) que permite a outros desenvolvedores criar seus próprios extras (ver nota sobre o *plug-in* brasileiro do Director na seção TidBits). Essa mistura de ingredientes é muito lucrativa para todos e, se você pretende entrar no ramo, não deixe de olhar esses pacotes.

DIRECTOR STUDIO

O Director Studio é uma mistura de: um soft de edição de som, o SoundEdit 16; um soft de mixagem, o Deck II; um soft de edição de imagem, o XRes 2.0; um soft de modelagem e animação 3D, o Extreme 3D; e finalmente o de autoria, que cola todas as mídias produzidas pelos outros softs, o Director 5.

Todo esse pacote, numa oferta de R$ 1.125,00, é bastante barato. Mas o mais animador é que cada um desses programas já atingiu uma fase de estabilidade e confiabilidade.

O carro-chefe é sem dúvida o Director, que traz novidades simples mas fantásticas para facilitar a vida de todo mundo (ver MACMANIA #24). Novidades como: edição de textos, textos com anti-aliasing real, possibilidade de usar filtros e importar *layers* direto do Photoshop e o mais recente Xtra que trará a facilidade dos Alpha Channels para dentro do Director. Só quem trabalha muito com esse programa pode avaliar quanto tempo se economiza com essas facilidades. Mesmo assim, ainda não chegou (e nem é de interesse pra Macromedia que chegue) à facilidade de uso do Authorware. O Authorware tem seu pacote com todos os softs acima por um preço que beira os R$ 4.500,00. Não é à toa que o Director vende muito mais.

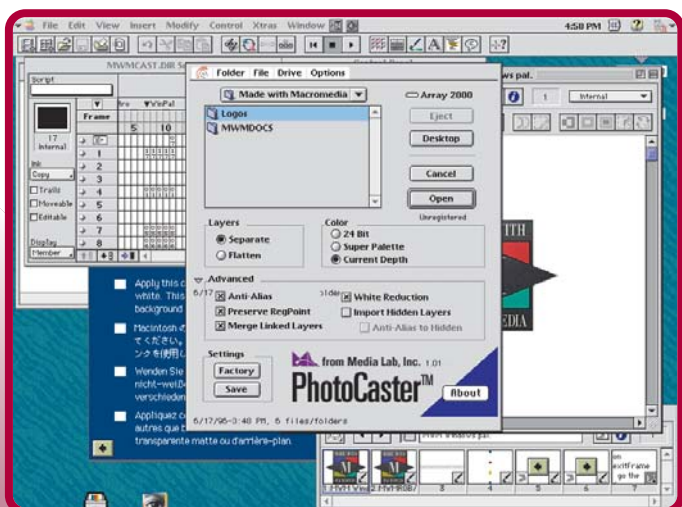
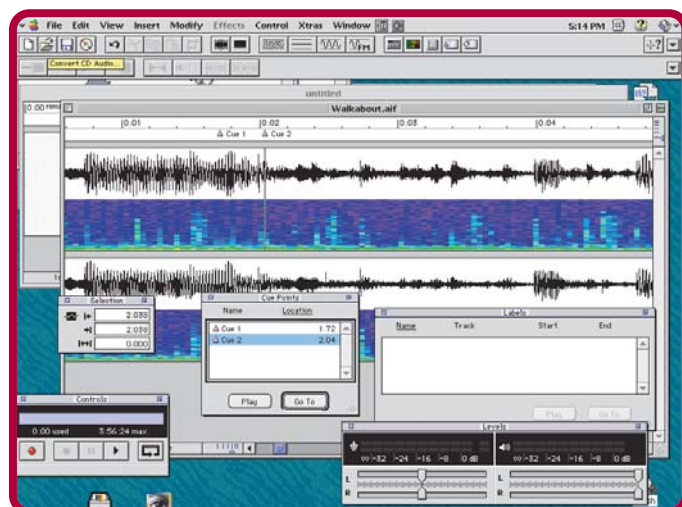
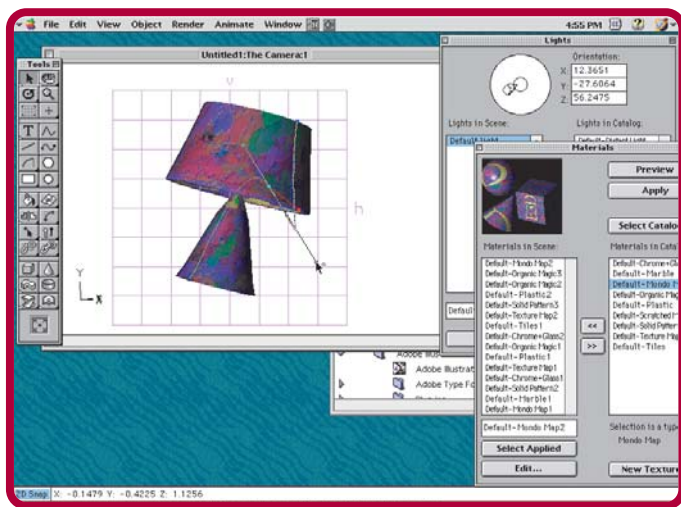
Filtros do Photoshop podem ser aplicados diretamente no Director

SOM NA CAIXA

O SoundEdit 16 já era o soft mais usado para editar sons no Mac e, com sua versão 2, traz uma novidade que vale o *upgrade*: todos os efeitos são nativos para Power Mac, o que significa um aumento enorme na velocidade de processamento. A arquitetura de Xtras também foi acoplada ao SoundEdit e algumas melhorias na interface deixaram a cara do programa mais bonita.

O Deck II é um soft que simula a mesa de edição de um estúdio de gravação no seu computador. Podendo mixar até oito trilhas de áudio com efeitos de estúdio, esse programa não é dos mais simples de se aprender, mas é muito poderoso (ver MACMANIA #25).

3D MOLEZA

Poderoso mesmo é o Extreme 3D, que aparece na sua versão 1.0 como um software que veio substituir, com muito mais classe, o Macromodel. Sua interface lem-

Dá pra importar layers do Photoshop no Director, mantendo a transparência

Agora o SoundEdit permite importar trilhas de CD com apenas um botão

No Extreme 3D você pode editar as curvas diretamente no objeto 3D

bra muito o antigo Swivel 3D e parece que os programadores acertaram a receita. Rapidíssimo nos Power Macs, é uma ferramenta deliciosa para ilustradores. Sua maneira de desenhar com curvas é igual a qualquer Illustrator ou FreeHand e depois é só extrudar para dar volume. Suas opções para edição de objetos 3D são inteligentes e a maneira de trabalhar no espaço tridimensional é muito intuitiva. Além da modelagem, ele permite com uma enorme simplicidade a animação desses objetos. Se você usa um ElectricImage nas suas animações ou um Strata StudioPro para renderizar, não é o caso de mudar de programa. Mesmo porque são softwares caros, sofisticados e mais difíceis de se aprender. O Extreme 3D é mais indicado para quem está começando na área.

GUERRA AO PHOTOSHOP

O XRes tenta entrar em uma área que, até agora, é totalmente dominada pelo Photoshop. Todos sabem que o ponto fraco do Photoshop é o fato dele trabalhar direto, em tempo real, na imagem onde se aplicam os filtros e modificações. Ou seja, para que o Photoshop fique rápido, haja RAM! Mas, apesar de tudo, e com todas as suas características, ele ainda é o software mais estável e competente de que se tem notícia no Mac. Pensando nesse enorme público cativo do PS, a Macromedia lançou o XRes como um complemento para o usuário do seu concorrente, com comandos e interface quase idênticos.

O grande apelo do XRes é o fato dele trabalhar com a imagem de duas maneiras: diretamente, como o Photoshop, ou com *proxies*, isto é, num *preview* da imagem. Isso possibilita mexer com imagens de alta resolução com uma rapidez incrível. Mas trabalhar de duas maneiras diferentes dificulta a decisão. Por exemplo: com um arquivo de 640 por 480 pixels não é necessário trabalhar da maneira mais rápida. Mas em multimídia usam-se muitos *layers* e o arquivo pode acabar ficando com 30 *layers* de 640 por 480. Nesse momento, você vai desejar ter começado do modo mais rápido. Além disso, segundo o próprio suporte técnico da Macromedia, é recomendável deixar um espaço livre em HD de 500 megas pro XRes rodar suave! Isso tudo faz do XRes um programa um tanto estranho que, ao meu ver, não substitui o Photoshop, mas quebra um galho. Se você parar e pensar que o Photoshop custa quase o preço do Director Studio inteiro...

O XRes é uma mistura de Fractal Painter, LivePicture e Adobe Photoshop

A PALAVRA FINAL

O soft que ficou faltando é um para edição de vídeo, mas a Macromedia já sacou isso e está preparando um verdadeiro Premiere-killer. Chamado por enquanto de Key Grip, ele está sendo desenvolvido pela mesma equipe que criou o Adobe Premiere. Segundo a Macromedia, o Key Grip deverá ser algo entre o Premiere e o Avid Media Composer. Seu lançamento está previsto para o início de 1997. Mesmo com essa lacuna, a grande conclusão é que a Macromedia, com suas estratégias de pacotes "turn-key" para produção de multimídia, parece ter acertado mais uma. **M**

LUIS COLOMBO
Arquiteto, consultor e produtor de multimídia

ONDE ENCONTRAR:
Multisoluções: (011) 816-6355
Principia: (011) 3068-8555

BEM-VINDO À TERCEIRA DIMENSÃO

Programas baratos trazem a modelagem 3D para perto dos usuários comuns

Programas de modelagem 3D sempre foram sinônimo de softwares caros rodando em máquinas poderosas. Isso tem mudado nos últimos tempos, com a chegada de uma nova geração de programas baratos que pretende trazer o 3D "para o resto de nós". Nesta edição, analisamos dois programas que, apesar de serem bem diferentes entre si, podem ser encaixados na categoria bons, bonitos e baratos. Um deles, o 3D World, é um dos primeiros programas a utilizar a tecnologia do QuickDraw 3D, da Apple *(ver MACMANIA#19)*. O outro, o francês Amapi, tem até demo disponível na Internet.

Invocadésima, a interface do Yonowat Amapi tem esse toolbox mutante

AMAPI 1.0

Yonowat Amapi? Que nome estranho para um software de modelagem em 3D! Foi essa a minha exclamação ao conhecer esse programa francês (dizem que é uma corruptela de You know what? I'm happy). Mas ao conhecê-lo melhor minha opinião mudou muito a seu respeito. Com uma interface talvez inspirada no estilo do KPT Bryce (se foi esse o objetivo, eles não foram felizes) ou para fazer a gente acreditar que está em uma máquina diferente de todas que conhecemos, esse modelador ganha muitos pontos por razões que não são nada importantes para nós: velocidade (não é nativo para QD3D, mas é mais rápido que quase todos os programas de 3D no mercado), facilidade de uso, preço, perfeito casamento entre o uso do mouse e do teclado, e por outros motivos que vocês irão conhecer ao final desta análise.

Nessa régua aí em cima você guarda a trecaiada para poder usar depois

FAZ DE TUDO

Antes de mais nada, ele consegue se comunicar através de Export/Import com quase todos os padrões conhecidos de arquivos: IGES, Atlantis, DXF, Bryce, 3DMF, Illustrator, RIB, 3DGF, Picture, Ray Dream, Strata e mais uma variedade de outros padrões. Alguns formatos só podem ser exportados. Todos os modelos criados podem ser guardados, com um simples arrastar do mouse, dentro de uma régua que funciona como se fosse um clip-art para futuros projetos. Agora, após essa introdução, vamos ao que interessa. O que ele faz, afinal? Só para descrever suas funções, todos os comandos aparecem no canto direito de seu monitor cada vez que você passa com o mouse por lá. Três menus se intercalam a cada passar do mouse (figura 2 a/b/c) e se dividem de acordo com suas funções: Construção, Modelagem e Montagem. Em cada uma temos diversas opções de ferramentas, algumas bem originais. A Ruled Surface permite fazer um tipo de extrusão entre duas figuras. A função Unfold é muito útil para quem quiser construir um objeto 3D utilizando cartolina, pois ele transforma seu objeto em uma figura plana, como um polígono desmontado.

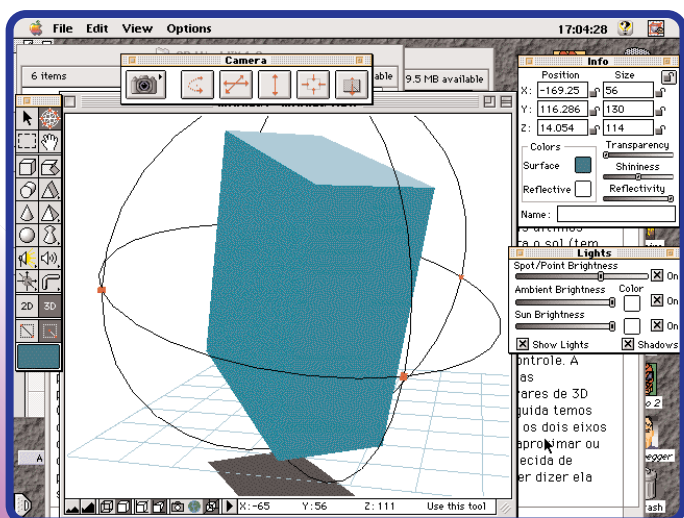
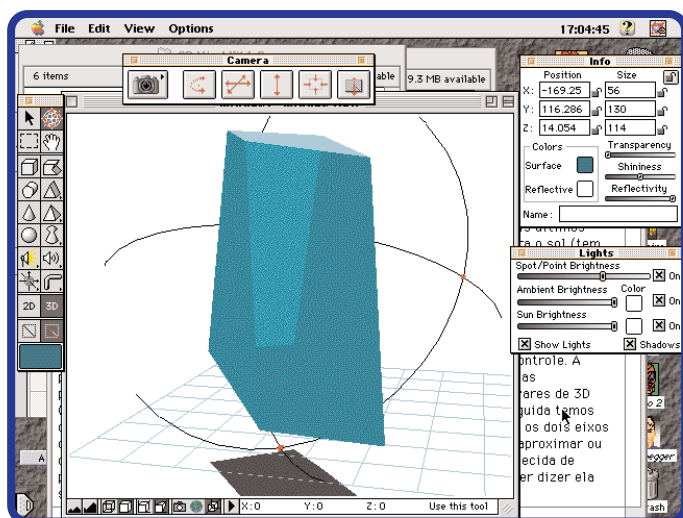
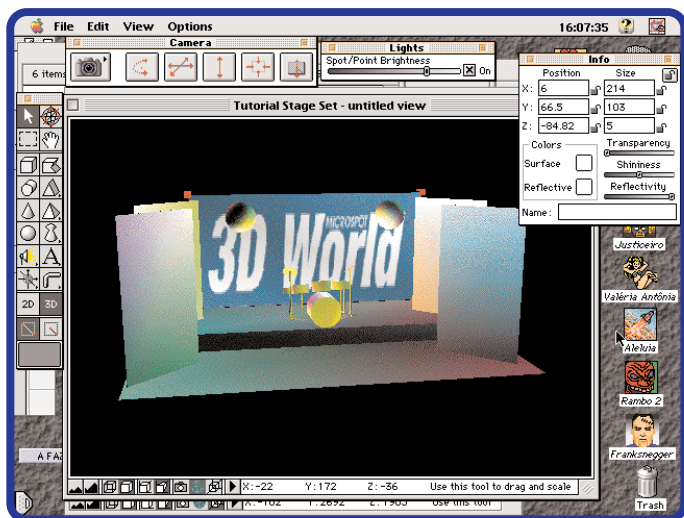
 Odilon Wagner, Raul Gazola, Roberto Civita

Deixe seu carro igualzinho ao do Emerson com apenas uns cliques do mouse

HELP PRA QUE TE QUERO

Aí vocês perguntam, como vou fazer para aprender todos esses comandos? Será que terei de ficar horas e horas na frente da máquina? A resposta é não! Ele vem com três formas de help.
O primeiro deles é um botão na parte inferior esquerda que, se clicado, nos diz o que temos que fazer com o mouse ou teclado para conseguirmos todos os comandos necessários para trabalhar no Amapi. No help número 2, todos os comandos a ser utilizados por uma determinada função ficam se intercalando automaticamente.
Por último, o terceiro help, que na verdade é mais um tutorial que um help. O Amapi vem com várias lições on-line, fazendo com que você seja introduzido ao software de uma maneira bem simples, lição por lição, que devem ser feitas junto com ele. Acredito que com esses três tipos de ajuda, todos vão sair trabalhando no primeiro dia.
Uma das funções que mais me impressionou nesse software foi a parte de rotação em tempo real do seu objeto. Se utilizarmos as setas do teclado, o objeto é rotacionado, mais ou menos, a cada trinta graus. Segurando as teclas, temos uma pequena animação desse objeto, isto é, ele fica rotacionando sem parar na direção que você escolheu.
O que tentei colocar aqui são somente as principais funções do software. Se eu fosse falar sobre todas as outras, esta matéria viraria um compêndio, pois todas as suas funções têm derivações com diferentes combinações de teclas modificadas e outras facilidades que não expliquei.
Uma boa notícia é que a Yonowat disponibiliza o Amapi em seu site. Para os interessados, meu conselho é: façam o download pela Internet e decidam se ele vale a pena. www.yonowat.com

3D WORLD

O 3D World é um software para pessoas com conhecimentos básicos e intermediários de modelagem 3D. Com uma interface bem "amigável" e com cara de Macintosh, esse software permite que qualquer leigo, em poucas horas de trabalho, já comece a fazer algumas peças ou até mesmo alguns ambientes.
Basicamente, existem quatro paletes (Info, Tools, Lights e Camera). Para não assustar ninguém de início, vamos analisar a mais simples, a palete Info. Ela mostra algumas informações básicas a respeito de uma peça (primitiva) selecionada. Podemos encontrar as coordenadas dos eixos x, y, z e o tamanho da peça nesses eixos, cor da superfície e de reflexão, nome e porcentagens de transparência, brilho e reflexão. Como o 3D World utiliza o QuickDraw 3D, é possível aplicar uma textura simplesmente arrastando, por exemplo, do Scrapbook para a peça, mas essa textura não aparece na palete de Info.
A palete Lights tem três controles para ser ajustados. O controle da intensidade da luz de um ponto que foi posicionado na figura por nós e os controles da luz ambiente e da luz solar. Todos os três controles permitem que sejam ativados ou não, sendo que os dois últimos permitem que seja escolhida a cor que queremos para o ambiente ou para o sol (tem gente que

No 3D World o usuário fica praticamente com uma câmera na mão

Ao se aproximar, o programa fatia o objeto e você o vê por dentro

Para modelagens simples o 3D World dá para o gasto e ainda sobra troco

gosta de colocar sol verde ou roxo). Por último, há a possibilidade de dizer se queremos ou não sombras no ambiente. Quem quiser um realismo maior, sempre vai querer esse último item acionado, se bem que as sombras produzidas pelo programa são muito secas.

CAMERA NA MÃO

Para visualizar o ambiente, há uma terceira palete, chamada de Camera. Ela tem seis botões com funções básicas de controle que permitem posicionar o ambiente em algumas vistas pré-definidas, girar o plano sobre qualquer eixo, movimentar sobre os dois eixos que formam o plano, movimentar sobre o eixo perpendicular ao plano e aproximar ou distanciar o plano. Há também uma função que não é muito conhecida de programas de 3D. Ela permite que você vá entrando dentro do objeto, em uma espécie de plano de corte de uma peça (figuras 2 e 3).

A PALAVRA FINAL

O 3D World ainda tem outras pequenas funções interessantes, com as quais muitas vezes perdemos algum tempo, como giro sobre o eixo perpendicular ao plano do ambiente, para poder visualizá-lo; aceita plug-ins próprios; é compatível com placas aceleradoras de QD3D; grid; mini help na parte inferior da tela e é nativo para QuickDraw 3D. Por outro lado, algumas deficiências tornam o software bom somente para pequenos trabalhos, sem muito detalhamento, como não editar pontos ou laterais de um objeto; criação de curvas simples, bezier ou NURBS; exportar e importar somente nos padrões QD3D PICT; comandos para transformar um objeto ou um texto em 3D. No final das contas, o 3D World é um software razoável para aquele trabalho rápido que muitas vezes precisamos fazer de última hora. **M**

LUIZ FERNANDO DIAS
Trabalha na Ciclo Graphics e, depois de conhecer o Amapi, colocou na cabeça que desenvolver software pode deixá-lo rico.

3D WORLD
Microspot
MGO: (011) 725-3381
Configuração: Power Mac, System 7.1 ou superior, 16Mb de RAM (devido ao QuickDraw 3D), Drag & Drop Manager (incluído no System 7.5)
Preço: R$ 149

AMAPI 2.0
Yonowat
CAD Technology: Tel: (011) 829-8257
Fax: (011) 820-4485
Configuração: PowerPC, Macintosh e FAT. Mínimo de 8Mb livres e 4Mb de HD
Preço: R$ 495

Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

UMA OU DUAS VERDADES SOBRE O FIM DO MAC

Cabeça erguida: estamos voltando à crista da onda!

Eu estava lendo o Ombudsmac anterior para fazer a ilustração e fiquei impressionado com tamanha quantidade de previsões apocalípticas sobre a Apple. Mas as provas de que o Macintosh segue firme não param de emergir, a despeito do gosto sádico e da enorme e injustificável torcida contra com que a mídia pecezista divulga as suas dores. (A "PC Magazine" americana chegou a publicar uma infame matéria intitulada "Sentiremos falta da Apple?")

Porém, em vez de emitir mais uma opinião apaixonada porém inútil, coletei dados do mundo real, para que os co-irmãos "evangelistas" tenham algo sólido para esfregar na cara de um tecnóide-PC-idólatra quando ele voltar com aquele insuportável sorrisinho de "nós vencemos" para cima de nós. Para quem é novo no debate e se sente perdido no meio da gritaria, iremos reestabelecer uma ou duas verdades.

• **A Apple não é uma firmeca qualquer que pode sumir de um dia para o outro, quanto mais os seus produtos.** No ranking das 500 maiores empresas da "Fortune", a Apple é a número 114. Qual é a posição da Microsoft? 219. A Apple é uma firma de US$ 11 bilhões, a Microsoft vale US$ 5 bilhões. A Apple é "só" a terceira maior fabricante de computadores do mundo. Isso não é nada?

• **A Apple não está falida coisa nenhuma.** Analistas diziam que a Apple não valia mais nem para ser comprada por uma Sun ou Sony da vida. Pois o prejuízo, que tinha sido de US$ 69 milhões no primeiro trimestre fiscal de 96 e de incríveis US$ 740 milhões no segundo, retrocedeu para US$ 32 milhões no terceiro. Os estoques diminuíram 30%, a margem bruta cresceu de 9% para 18% e as ações voltaram a subir. Em 1993 a IBM perdeu US$ 400 milhões num trimestre... E olhe ela aí hoje, tranqüila no eterno posto de líder mundial em vendas de PCs.

• **A Apple está investindo melhor aquilo que tem.** Graças à atual reestruturação, projetos natimortos como eWorld e Taligent foram cancelados e deixaram de sangrar recursos. Tecnologias fracassadas como o PowerTalk e o QuickDraw GX estão sendo substituídas ou revisadas. A linha de produtos está sendo simplificada. Houve um corte massivo de pessoal e o fechamento e venda de fábricas.

• **A demanda por Power Macs segue em alta** e as vendas de servidores aumentaram 50% em 96. Apenas uma firma vende por ano 2,5 milhões de micros com processador RISC – adivinhe quem?

• **Além de fazer Macs, a Apple não pára de desenvolver tecnologias fundamentais** (e multiplataforma) como QuickTime, QuickDraw 3D e o OpenDoc. Qual empresa de computação registrou mais patentes novas em 95? A Apple.

• **A indústria de clones é uma realidade.** A Power Computing é uma das empresas de mais rápido sucesso da história. Com o sub-licenciamento do Mac pela IBM, não existe mais a desculpa de que uma fábrica de PCs desistiu de fazer um clone de Mac porque faltavam peças.

Vejamos também alguns números pertinentes:

• A fatia de mercado do Mac entre os computadores pessoais é de **9 a 11%**, mas a proporção de Macs entre todos os micros ligados à Internet é **25%.** O Mac é a principal plataforma de autoria na Web e a segunda em servidores, atrás apenas do Unix.

• O Mac domina **63%** do mercado educacional norte-americano e **50%** do mercado científico, farmacêutico, químico e de engenharia.

• **63%** do mercado editorial (revistas, jornais e livros) pertence ao Mac. As maiores revistas sobre PC fazem sua editoração no Mac.

• **63%** de todos os títulos de software multimídia são desenvolvidos no Macintosh e **33%** de todos os computadores multimídia são Macs.

• O Mac gera em média **30%** mais venda de software por máquina do que o PC.

Enfim: um desempenho nada mau para o produto de uma empresa incapaz de vender água no deserto!

PÉS NO CHÃO

Agora, é preciso esclarecer que nenhum desses dados tira o Mac da condição de nicho de mercado. Mas a chave da sua sobrevivência deverá residir exatamente nisso.

Em um debate com funcionários, Gil Amelio disse que o destino do Mac não é competir com PCs fuleiros montados em fundo de quintal, mas voltar a ser um produto de elite, com hardware estado-da-arte e recursos de sistema tão diferenciados que as pessoas achem justo pagar mais caro por ele. A linha "popular" ficaria com os fabricantes de clones.

E se tudo isso não bastar, nós ainda daremos a última risada. O argumento final contra as vítimas de lavagem cerebral da Microsoft, que vivem esnobando ou ignorando os usuários de Mac, é o fato do seu próprio Win95 ser (mal) copiado do Mac OS – a prova final de que NÓS estávamos certos o tempo todo... Eles nos devem, no mínimo, respeito por isso. **M**

MARIO AV
É co-editor de arte da MACMANIA... e "micreiro" é a PQP!